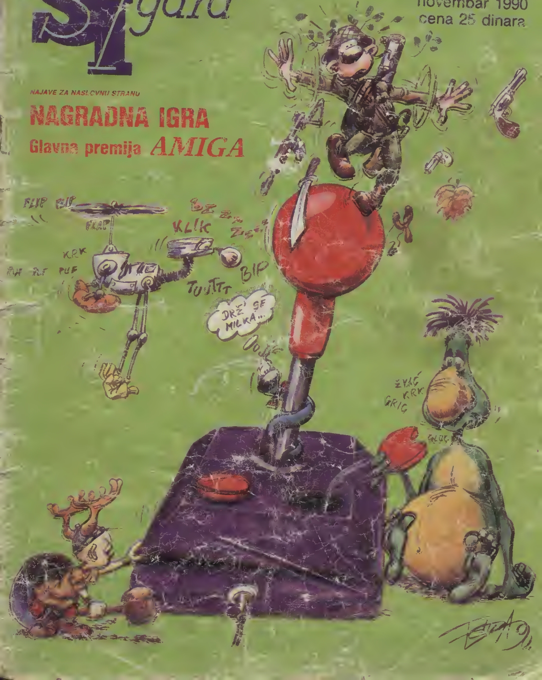
Svet Igara

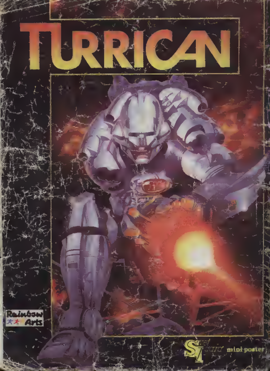
br. 8
novembar 1990
cena 25 dinara

NAJAVE ZA NASLOVNU STRANU

NAGRADNA IGRA

Glavna premija *AMIGA*




TURRICAN
Rainbow Arts
mini poster

"SVET IGARA"
izdanja
"Sveta kompjutera"
broj 8, novembar 1990
cena 25 dinara

Izdaje i štampa
NIP "Politika"
Beograd Makedonska 31

Telefoni redakcije
011/320 552 (direktan) i
011/324-191 lokal 369

Direktor NIP Politika
dr Živorad Minović

Glavni urednik v.d.
Aleksandar Gajović

Odgovorni urednik v.d.
Zoran Mošorinski

Stručni urednici izdanja
Vojislav Mihailović
Tihomir Stančević

Urednik izdanja
Nenad Vasović

Likovno grafička oprema
Ilija Milošević
Dragan Stojanović
Rina Marjanović

Ilustracije
Predrag Milićević

Saradnici
Branko Đaković
Dominik Lenardo
Marina Marinković
Vladimir Pecelj
Aleksandar Petrović
Jelena Kupnik
Dario Sušanj
Ranko Trifković

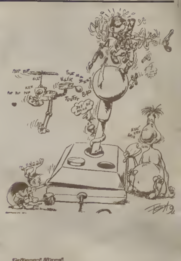
Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnici redakcije
Srđan Bakvić
Goran Kramanović

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Naslovna strana
crtež Predraga Milićevića



Poštovani čitaoci,

Ove godine srećemo se po treći put u specijalnom izdanju "Sveta igara". Priličan napredak u odnosu na prva dva ovakva izdanja, između kojih je protekla cela godina.

Kao i uvek, "Svet igara" obiluje brojnim opisima igara, mapama, savetima, ali verujemo da će vas takođe zainteresovati i tekstovi koji se bave ostalim vestima na polju igara.

Želimo vam prijatne trenutke uz "Svet igara 8", a sledeće godine naše druženje biće još češće.

Redakcija



Zlatnožuti

Da programeri nisu samo preokupirani intelektualnim radom već da se bave i fizičkim aktivnostima svedoči ova slika fudbalskog tima ekipe programera „U.S. Gold"-a. Šampioni Kupa programera „U.S. Gold" tim ubedljivo su nadjačali „Leasuresoft" sa 11:3 dok su mrežu ekipe „Ocean"-a totalno izbušili – 8 pogodaka! Nasukani „Ocean"-ci bili su toliko smućeni da je konačni rezultat bio 8:0.

U međuvremenu na programerskom polju „U.S. Gold" priprema nekoliko novih hitova: LINE OF FIRE, E-SWAT, UN SQUADRON i najvažniji STRIDER II. Za ovaj nastavak ideja je potekla upravo iz „U.S. Gold"-a, ali toliko je dobra da će po njoj „Capcom" napraviti igru za automate. ■

NV



Spektrum džuboks

I Spectrum dobija mogućnost da svira, stvarno da lepo svira. Možete na njemu praviti muziku i džinglove. Zajedno sa „Music Machine" dobijate i digitalizer što znači da možete bilo koju muziku učitati u RAM. Potom je možete obogatiti različitim efektima i brzinama reprodukovanja. Takođe ste u mogućnosti da sami komponujete bilo kakvu vrstu muzike. Imate ugrađene ritmove i instrumente, a svako dugme na tastaturi ima svoje značenje u ovom programu. Naravno, imate i ulaz i izlaz za audio-sistem. Cena je 49.95 funti. ■

VP-NM

Gle ko to govori

Već smo pisali o CD Rock Amigi – CDTV-u, i fenomenalnim mogućnostima u poboljšanju audio-video doživljaja u igrama. „Cinemaware", firma čuvena po sjajnim igrama priprema CD verzije igara IT CAME FROM THE DESERT i WINGS (inače ova firma ima u planu da uskoro izda još jednu igru koja bi se zasnivala na žanru koji do sada nije upotrebila – vesternu.)

U pomenutim igrama, kao prvo, akcionice sav tekst i umesto njega ubaciti govor što za kapacitet kompakt-diska (podsetimo se: oko 600 Mb) neće predstavljati problem. Zatim muziku će izvoditi pravi simfonijski orkestar i potom će biti preneta na CD – naspram dosadašnjih melodija ovo zaista deluje impresivno. Ista stvar već je pokušana prilikom izrade demoa za DEFENDER OF THE CROWN na CD-u, međutim ljudi iz „Cinemaware"-a nisu imali tehnologiju podesnu za prebacivanje tog zvuka u igru. Sada imaju. ■

NV

Definitivna propast

Dva hardverska „čuda" 1989. računar Sam Coupe i Konix Multisystem konzola od svoje pojave do danas nisu ni približno prodrmali tržište kao što se očekivalo. Zašto?

Mašina bez softvera je potpuno neupotrebljiva a u ovom slučaju u deficitu su igre. Konix još od kraja prošle godine ne pominje bilo šta o razvoju softvera. Kompanija „System 3" je uspela da napravi verziju THE LAST NINJA II ali ne zna šta da radi sa igrom jer konzolu niko ne kupuje!

Ostale firme shvativši šta se dešava su jednostavno zaustavile svoje projekte očekujući razvoj situacije. Nedostatak softvera i nezainteresovanost za Konix Multisystem teško su objašnjivi s obzirom na kvalitete koje mašina poseduje i dodatke koji su na raspolaganju – motorciklistički i automobilski volan, avio yoke stolica u THUNDERBLADE stilu.

Da je „Konix" još i dobro prošao dokazuje MGT (Miles Gordon Technology) koji je pred bankrotom zahvaljujući Sam Coupeu. U vreme objavljivanja ovog teksta trebalo bi da bude pronađena kompanija koja će otkupiti jadnog Spectrum-kompatibilnog Sama.



Kompanija je napravila grešku, a ne proizvod" rekao je Alan Miles jedan od organizatora MGT-a. „Dugujemo kupcima, autorima i sami sebi da pronađemo snažniju kompaniju da preuzme Coupe i proizvode koje smo nameravali da stvorimo."

Kao što je slučaj i sa Konix-om, Sam Coupe je kvalitetna mašina koja je starog Spectruma trebalo da podigne na znatno viši nivo ali nedostatak softvera učinio je svoje. Verovali ili ne, za Sam Coupe za sada postoji samo jedan komercijalni program – igra DEFENDERS OF THE EARTH! Živi bili pa se naigrali. ■

A.P



Špi-špi-špi-špijun koji me je voleo

U najnovijem „Domark"-ovom ostvarenju po filmu o Džemsu Bondu THE SPY WHO LOVED ME autori se vrlo uspešno poigravaju sa nekim simbolima ovih filmova. Tako je 17-togodišnji Metju Farnas zadužen za muziku u igri obradio poznatu Bond temu u rep-verziji. Špica vizuelno počinje „klasično" jer je digitalizovana iz filma međutim muzika je „donekle" različita. Za ostvarenje ovog neuobičajenog efekta Metju je koristio Amigu muzički program Soundtracker i Roland sintisajzer. ■

NV

Ni džojstici nisu

što su nekad bili. Neke najnovije proizvode firme „Spectravideo" možete samo intuitivno prepoznati kao džojstike. Kao na primer model 120 – Junior Stick za koji biste prvo pomislili da stoji naopako dok ne uvidite da je klasična drška sa lezištima za prste, u stvari postolje. Model 125 – Superboard pored 10 mikroprekidača (tako da možete pucati rukama, nogama i nosem, ako ste dovoljno savitljivi) ima i časovnik. Tako možete znati kad je vreme za klopu, a ne da ljutita majka dođe i ugasi vam kompjuter na poslednjoj prepreci 3546 ekrana 3999-tog nivoa. Još bolji od njega je 128 – Megaboard ili iz milošte „beli ubica". Ako vas zanima prolazno vreme Pakmena praćenog sa četiri duha u najdužem hodniku sa ili bez tačkica možete to bez većeg napora utvrditi jer „beli ubica" ima, pored svih dodataka kao 125 – Superboard još i štoparicu.

Nama je ipak najlepši džojstik Peše Milićevića sa naslovne strane ■

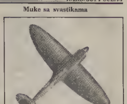
NV







Muke sa svastikama



Najnovija simulacija bitke za Britaniju firme „Lucasfilms" po imenu BATTLE OF BRITAIN (THEIR FINEST HOUR) jedna je od najboljih igara te vrste uopšte. Uprkos tome, igra je u opasnosti da bude potpuno zabranjena za prodaju u SR Nemačkoj.

Radnja se odvija u toku Drugog svetskog rata i predstavlja borbu engleskih pilota sa Nemcima. Kao što je običaj uz originalne igre kupac dobija i detaljno uputstvo. U ovom slučaju dobija se i cela knjiga o Drugom svetskom ratu. Ono što je naterala nemačke vlasti da povuku igru iz prodaje jeste pojava „svastika" (kukastog krsta) na kutiji i u knjizi. Po nemačkom zakonu, zabranjeno je javno prikazivanje ovog simbola kao i bilo kog drugog znaka koji asocira na Treći Rajh.

„Lucasfilms" je brzo reagovao i uklonio kukasti krst sa kutije, ali su pedantni Nemci izbrajali jos ni manje ni više 32 „svastike" u knjizi i uputstvu! Prodavnicama je naređeno ili da vrate igru ili da uvredljivi simbol oboje markerom! ■

A.P

Dosta je bilo šale

Igrači nisu baš preterano pošten deo ljudske vrste. Kada je neka igra teška koriste se raznim pomagalima – poukovima, šiframa, pritiskanjem kombinacije tastera, ugrađivanjem dodataka koji usporavaju igre. Ovo važi i za kompjuterske i konzolske igrače. Ipak, varalice na „Nintendo" konzolama će izgleda ostati kratkih ruku ukoliko već nisu nabavile Game Genie.

Reč je o proizvodu koji se doskora legalno prodavao u Americi i predstavljao je veliku pomoć igračima jer je uspevao da „prevari" većinu Nintendo igara. Na primer u igri MARIO BROS koristeći Game Genie igrač može da preskoči nivoe koje je već prešao i da započne igru od željenog nivoa. Ako ni to nije dovoljna pomoć igra se može usporiti uz pomoć pomenute spravice.

Mocnom „Nintendo" u se očigledno dodatak nije naročito svideo pa je došlo do privatne istrage koja je na videlo iznela interesantnu činjenicu. Kompanija koja prodaje Game Genie u Americi nosi naziv „Lewis Baloob Toys". Ima vam verovatno ništa ne znači ali ako vam kažemo da je ista kompanija radila pod pokroviteljstvom jedne druge firme – Code Masters, stvari postaju jasnije i samim tim povoljnije po „Nintendo".

Čovek iz Code Masters"-a zadužen za kontakt sa javnošću rekao je da „ne može ni potvrditi ni opovrgnuti da li je proizvod njihov, ali je priznao da je sva to bila „luckava legalna situacija".

Brajan Mur, čovek iz „Nintendo"-vog predstavništva „Serif"-a objasnio je zašto je kompanija toliko ozlojeđena dodatkom za pomoć igračima: „Autori igara provode ogromno vreme starajući se da sve bude u redu. Ovo je ozakonjavanje prekršaja."

Posle napada na Code Masters pominje se čak i činjenica da su u razvoju slični dodaci i za još neke konzole ■

A P



Boot Blocker

Sa virusima više nema problema. Uključite ovaj kertridž u Amigin disk drajv port i zaštitiće vam sve drajvove od svih do sada poznatih virusa. Nemojte više da se mučite da sami otkrivate i skidate viruse, to sada radi mašina. Možete ga nabaviti u Engleskoj po ceni od 14.99 funti ■

VP.–NM

Commodore fudbalski sponzor

Posle prošlogodišnja vrlo lešé sezone, britanski fudbalski klub Čelsi nada se boljem uspehu uz pomoć dva aduta – kupljena su dva nova igrača i potpisan sponzor-



ski ugovor sa Commodoreom na 2 miliona funti. Posle isteka prvog, trogodišnjeg ugovora novi je produžen na pet godina i predstavlja najskuplji posao ove vrste u britanskom fudbalu. ■

A.P

Kroz igru do Amige

„Svet kompjutera", u saradnji sa „Beosoft"-om i „Octopus"-om, nudi vam priliku da na jednostavan način dodete do neke od vrednih nagrada, u nagradnoj igri čija je super-premija Amiga 500 sa TV modulatorom!

NAGRADE

GLAVNA PREMIJA,

dar „Beosoft"-a

1 Amiga 500 – standardne konfiguracije (miš, diskete Workbench i AmigaBasic, uputstvo na srpskohrvatskom jeziku) sa A510 modulatorom za priključenje na televizorski prijemnik, zatim džojstik QuickShot II kao i garancija „Beosoft"-a od godinu dana

OSTALE NAGRADE, dar „Octopus"-a

2 Proširenje memorije za Amigu sa satom i baterijom (2 nagrade)
3 Spoljašnji disk-drajv „Saturn" za Amigu 500
4 Džojstik „Competition Pro 5000 Star" sa opcijama „auto-fire" „rapid-fire" mikroprekidačima (2 nagrade)
5 Džojstik „QuickShot II Turbo" sa opcijom "auto-fire" i mikroprekidačima (4 nagrade)
6 Miš „Logitech" za Atarija ST ili Amigu sa podlogom
7 Disk Cleaner disketa od 3.5 inča, sa fluidom za čišćenje (2 nagrade)
8 Disk Cleaner disketa od 5.25 inča, sa fluidom za čišćenje (2 nagrade)
9 Mouse-pad podloga za miš (4 nagrade)

UTEŠNE NAGRADE,

dar „Sveta kompjutera"

10 Godišnje pretplate na „Svet kompjutera" (3 nagrade)
11 Polugodišnje pretplata na „Svet kompjutera" (3 nagrade)

Sponzori nagradne igre „Beosoft", „Octopus" i, naravno, redakcija „Sveta kompjutera" žele vam puno uspeha u nagradnoj igri!







C–64, legenda živi (3)

Trojka je u naslovu jer smo pre dve godine u „Svetu igara 3" i dvobroju 7,8/88 objavili dva teksta pod istim naslovom; bavili su se retrospektivom igara na Commodoreu 64, igrama koje su postale čuvene, i sa kojima se i danas porede sve nove igre. U međuvremenu se pojavilo još mnogo novih i interesantnih igara Reč–dve o njima.

Početkom septembra 88 pojavila se igra **ROAD BLASTER** koja je ujedinila vratolomnu vožnju automobila i žestoku pucačinu u jednu novu cjelinu koju će mnoge igre pokušati dostići (sa više ili manje uspjeha). Auto je gledan iz OUT RUN perspektive a često ste mogli pokupiti i specijalne dodatke koji su takoreći padali s neba.

Amerikanci se nisu mogli pomiriti s porazom u Vijetnamu pa su odlučili da u svojoj igri **19, PART ONE – BOOT CAMP** obuče igrače za rat u džungli. Bilo je tu trčanja s preprekama, gađanja iz snajpera, vratolomne vožnja džipom i tuče sa pragavim narednikom. Igra je izbacila COMBAT SCOOL iz konkurencije i zasjela na tron s kojeg je može zbaciti samo 19 PART TWO, ako se ikada pojavi.

Mišićavi Barbi i njegova izabranica Mariana udružili su svoje snage da u **BARBARIAN–u II** srede pokvarenog čarobnjaka. Ovog puta protiv sebe imah su gomilu čudovišta koje može izmisliti samo psihodeličan programer. Okoliš je odlično napravljen kao i veliki sprajtovi neprijatelja. Igra je obilovala crnim humorom kao što je podrigivanje zmaja, izletanje Barbijeve oglođane lobanje iz rupe, kotrljanje glava i drugih ekstremiteta itd.

Gomila bjesnog naroda rekla je **FERNANDEZ MUST DIE**! I vaš je zadatak da oslobodite nekih stotinjak zarobljenika i rasturite 8 štabova, a pri tome se borite sa pravom vojskom neprijatelja koji imaju i avijaciju, mornaricu i artiljeriju. Kada vas zabole noge, sjednete u džip i vozate se okolo. COMMANDO klon, ali mora se priznati – najbolji. Da je ta igra napravljena ovih dana garant bi se zvala SADAM MUST DIE.

Uz veliku reklamu u naše kuće je došao **THE LAST NINJA II** i to bolji od svog prethodnika (ako je to moguće). Nindža je prepušten ulicama velegrada a građani mu baš nisu naklonjeni: ni policija, ni pankeri. Šta drugo može? Krčiti put katanom i čakama i doći do zločestog Kunitokija koji mu je zbrisao u prvom dijelu, ali ovaj put neće.

SLAM DUNK BASKET je košarka koju pretite iz zadnjeg reda dvorana, ali ova košarka je donijela sobom gomilom detalja koji su je izdigli iznad mnoštva ostalih. Glavne fore su nervozno šetanje debelih trenera ugtereo bacanje papira na teren („bengalke" su izostale) i tuča među igračima. Prije utakmice mogli ste vježbati gađanje, dodavanje i zakucavanje a sve to pod budnim okom trenera.

Zuje meci

Ratatatatata oglasi se Uzi u igri **OPERATION WOLF** a programeri „Ocean"-a već slave epitet igre godine. Cilj igre je human – spasiti taoce iz ruku neprijatelja, ali je sredstvo nehumano: na svakom nivou 50 ljudi gine. Ali cilj opravdava sredstvo, šta se tu može. Igra je žestoka pucačina koju gledate očima komandosa, tako da po ekranu pokrećete nišan svoje mašinke.

Znate li da je **BACK'EM BILLIARD** najbolja simulacija bilijara? Sve igre na bilijarskom stolu sadržane su u ovom programu kao i editor za pravljenje trik–udaraca. Najveća zamjerka ovom programu odnosi se na vrlo nizak nivo realnosti: svaki udarac sprema kuglu u rupu, a „krupmiri" su sasvim normalna stvar, ali to će u budućnosti ispraviti 3D POOL.

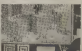
BATMAN rađen po stripu dolazi nam u 2 dijela. U prvom čovjek–šišmiš mora zaustaviti pomahnitali kompjuter a u drugom mora oslobodití svog prijatelja Robina. Krasna grafika i odlični sprajtovi odlike su ove poznate igre iz „Ocean"-a.

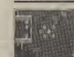
RAMBO III se iz kino–dvorana preselio na C–64, ali pri tome je ostao sakat. Igra se odvija na 3 nivoa i trebalo bi da prati film, ali osim tamanjenja „glupavih" Rusa sličnosti nema. Prvi nivo je donekle zanimljiv i sa dobrom grafikom, ali drugi i treći su.

Treba obratiti pažnju na drugi filmski hit koji je prebačen na kompjutere, a to je **ROBOCOP**. Čini se da je „Ocean"-u bilo dosta plandovanja pa su napravili izvranu igru koja je postala legendom. Svog „konzerviranog policajca" treba provesti kroz 3 (opet) nivoa i zaustaviti bujicu zločina. Koliko se „Ocean" nabsno sa RAMBO III toliko ga je izvukao ROBOCOP.













Ponovo u službi zakona igra **TEHNOCOP** postavlja vas u ulogu policajca budućnosti lovca na ucjene koji ima zadatak da privede najokorjelije zločince Naizmjence ste vozili auto i hodali po zgradama i stalno suzbijali zločin Igra je ostala zapamćena po dobroj grafici i napetoj atmosferi

Kad smo kod vožnje automobilom i dobre atmosfere moramo spomenuti igru **LED STORM** U dalekoj budućnosti dobijete zadatak da u svom supervozilu otpremite lijekove izvan radijacijske zone a u tome će vas pokušavati omesti gomila opasnih krvožednih vozača. Vaš auto pretvarao se u motocikl mogao je skakati i razbijati ostale automobile

Nova strateška igre **LASER SQUAD** donijela je dotad neviđeni faktor realnosti napetu atmosferu i originalne scenarija U ulozi ste vođe grupe komandosa koji se u dalekoj budućnosti bore protiv raznih neprijatelja Izvedba igre je spektakularna a grafika pljuni O ovom hitu se ne može pričati – on se mora isprobati

Imali ste priliku da isprobate i „drumske vladare" poput Porschea 959, Ferrarija F-40 Lamborghinija itd Jasno riječ je o igri **TEST DRIVE II** Za razliku od svog prethodnika TEST DRIVE II raspolaže opcijom za promjenu staza i automobila Do sada su se pojavila dva scenario-diska i disk sa automobilima Iza volana borite se sa kompjuterom ili s vremenom sve je mnogo bolje napravljeno od prvog dijela. Jedna mala zamerka odnosi se na drumsku policiju koja vas prestigne brzinom od 300 km/h

3D POOL je bilijar napravljen u Freescape sistemu (vektorska trodimenzionalna grafika) i omogućava rotiranje i gledanje stola sa svih strana što je donijelo veliki faktor realnosti Na ovom programu mogli ste naučiti sve o felševima, igranju od martinela i osnovnim pravilima



Nakon terorističkog napada na ambasadu grupa specijalaca poslana je da oslobodi zatočene taoce odnosno **HOSTAGES** Sjajna ideja je od ovog programa napravila hit U prvom djelu ste raspoređivali svoje ljude na pozicije oko ambasade a u drugom djelu snajperima pokrivate svoje kolege koji su se ubacivali u zgradu oslobađate taoce i ubijali teroriste

Još jednu originalnu ideju predstavljala je igra **ROCK STAR ATE MY HAMSTER** menedžerska simulacija Nalazite se u ulozi menadžera popularne pop-zvijezda U igru je ubačeno finansiranje koncerata gostovanja snimanje ploča reklame itd Dobra ideja odlična grafika i velika doza humora odlike su ove igre



KICK OFF je simulacija nogometa koja je pokrenula mnoge džojstike Svoju momčad pratili ste iz ptičje perspektive bilo je tu faulove penala žutih i crvenih kartona Imali ste pogled na 1/10 ekrana a pošto je skener (kao na Amigi) izostao, morali ste udarati loptu na slijepo

Agent 007 ponovo se pojavio i to u igri **LICENCE TO KILL** koja je napravljena po uzoru na film Odlika ove igre je raznovrsnost nivoa u prvom vozite helikopter pa onda pješačite letite avionom plivate ponovo letite da biste se na kraju ponovo našli iza volana Mnogo akcije koja teško dosadi

Mali zdepasti čovečuljak koji podsjeća na karikaturu Indijane Džonsa motao se po piramidama i ratnim logorima u igri **RICK DANGEROUS** Jadni Mali Rik imao je protiv sebe prokletstvo Asteka Egipćana a natovari- još i naciste na vrat Nastavak nestrpljivo čekamo (dok ovo čitate možda se već pojavio)

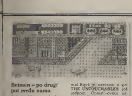
Nakon svog karikaturalnog prethodnika pojavio se i pravi Indi i to u igri **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** Ponovo po uglедu na film Većina nivoa je platformsko-labirintskog tipa, a ovaj put je Indi mlatio šačave naciste a sve zato što mu je bila potrebna obična drvena čaša (danas su ljudi zadovoljni i sa plastičnom)

Koonačno jedna originalna ideja u moru jednoličnosti **RAINBOW WARRIOR** U ulozi Zelenih morali ste iskazati svoj protest protiv zagađivanja Zemlje Protiv vas su bili redari Eskimi policija, vlasti a uz vas je bio niko nije bio.









Nikom nije lepše neg' je nam'

Još od pojave Amige o njoj se govorilo kao o kompjuteru koji "kao da je stvoren za igre". Odlična rezolucija, veliki broj boja, izvanredan zvuk, specijalizovani čipovi... Pa ipak, trebalo je dve–tri godine da se igrači napokon odvoje od svojih Spectruma i Commodorea, jer su imali stotine i igrali hiljade igara za njih. Amiga je ipak izdržala, i za tih nekoliko godina sakupilo se pregršt igara koje su bacile u zasenak osmobitne protivnike. Interesantno je pogledati dosadašnje najpopularnije igre na Amigi.

Amiga se našla na tržištu sa odličnim kvalitetima ali ni je bilo programera koji bi umeli da iskoriste sav njen potencijal i naprave hit. Nakon toga firma Cinemaware zlatnim slovima u istoriju igara upisuje DEFENDER OF THE CROWN. Do tada neviđena arkadno–strateška igra koja igrača stavlja u ulogu viteza na engleskom dvoru brzo je pokupila naklonost svih vrsta igrača. U igri je potrebno pobediti konkurentske vitezove, pronaći krunu i zavesti red u kraljevstvu. Predivna grafika i animacija su DEFENDER OF THE CROWN učinili jednom od najvećih legendi među igrama uopšte. Postavši i najveći uspeh Cinemaware'–a doprinela je da i buduće igre ove firme poseduju jedinstvenu fleksibilnost koja igraču dozvoljava da ide drugim putem i otkriva nove mogućnosti.

Ako je prvi hit na Amigi imao rađaju smeštenu nekoliko stotina godina unazad, drugi hit, R-TYPE bio je sušta suprotnost – standardna svemirska pucačina. Velikoj popularnosti ove igre doprinela je i činjenica da je to konverzija sa istoimenog automata koji je bukvalno zapalio igrače širom sveta. Tajna uspeha je u raznovrsnosti neprijatelja – od malih kugli, do aždaja veličine pola ekrana koje palacaju jezikom i izbacuju po 20–ak vatrenih lopti odjednom.

Raznorazne sportske olimpijade oduvek su bile popularne među igračima. Logično, SUMMER OLYMPIAD je na Amigi doneo nov kvalitet, predivnom grafikom i novim načinom izvođenja za skoro svaku disciplinu. Jer koliko god se trudili autori na Spectrumu i Commodoreu ipak nije moguće napraviti sportsku igru koja bi i približno bila dobra kao SUMMER OLYMPIAD u kojoj je šminka prvoklasna.

Da je neko pre pojave igre PORTS OF CALL vršio anketu među igračima, malo je verovatno da bi iko tražio da bude u ulozi vlasnika broda kojim treba da trguje po sve-



Betmen – po drugi put među nama

Nakon velikog uspjeha filma „Betmen" „Ocean"–ovi programeri otkupili su prava za izradu igre i napravili apsolutni hit BATMAN – THE MOVIE. Čovjek šišmiš morao se boriti sa poludjelim Džokerom i njegovim otrovnim plinom spašavati svoju vjerenicu.

Špijunski avion U2 na jednom preletanju Kube snimio je silose za rakete! Zločesti Rusi pokušali su se prišuljati Amerima ali ovi su poslali svoju oklopnu jedinicu da malo protutnji preko Kube tek tako radi utiska. Sjedate za komande A1M1 Abrams i spremate se za boj. To je uvod u igru STEEL THUNDER koja vas stavlja u ulogu posade tenka u borbi protiv Kubanaca i Rusa. Odlični zvučni ugođaji, super grafika i visok nivo realnosti držao je igrača uz ovu igru sve dok ne rasturi sve rakete.

Igra PROJECT FIRESTART je pravi nastavak filma „Aliens". Morate istražiti svemirsku laboratoriju koja vrvi od odvratnih stvorenja koja su nastala kao produkt genetskih istraživanja. Uz to morate osloboditi ljupku djevojku iz ruku nekog pomahnitalog tipa i na kraju obračunati se s istim tipom u hladnom svemiru – igra za 5+.

STUNT CAR RACER je nova simulacija vožnje po stazi koja se nalazi na visokom zidu. Izvođenje i grafika doprinose atmosferi igre. Staza je uska i puna prepreka i pravo je umjeće izdržati cijeli krug bez greške.

TUSKER nam donosi grafiku koja je melem za oči. Mladi pustolov u potrazi za blagom prolazi kroz 3 nivoa i bori se sa Arapima, Indijancima kao i Neandertalcima i njihovim životinjskim slugama.

Još jedan filmski hit postao je hit i na kompjuterima! Riječ je naravno o igri THE UNTOUCHABLES još jednom Ocean–ovom uspjehu. Radnja igre prati film a nivoi su raznoliki i zanimljivi. Konačni cilj je kao i u filmu uništiti Al Kaponea i njegovu mafiju.

Kao što ste u TEST DRIVE–u isprobavali najbolje automobile svijeta tako ćete u BOMBER–u isprobavati najbolje avione. Odlična pupjena 3D grafika i pogledi iz svih mogućih perspektiva glavni su uzroci uspjeha ove igre. Na raspolaganju su vam vodeći avioni USAF–a i Sovjetskog Saveza.

MYTH donosi bizarnu ideju: putovanje kroz vrijeme i borbe u najokrutnijim razdobljima povijesti. Zbunjeni tinejdžer propao je kroz vremensku rupu pravo u Grčki Ad, zatim se borio sa Vikinzima, peo se po piramidama, navukao na sebe prokletstvo faraona, letio kroz vremenski kontinuum i borio se s odvratnim Damaronom da bi na kraju dobio samo pohvalu od princeze.

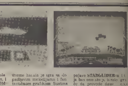
Nakon gooooomile bezuspješnih pokušaja napokon hit – PINBALL POWER vrhunski napravljena simulacija flipera. Loptica je perfektno animirana i doprinosi realnosti i atmosferi igre. Još ako kažem da je u pitanju 3D fliper – sve je jasno!

VENDETTA je što se grafike tiče, nastavak THE LAST NINJA ali ovog puta ste u ulozi antiterorističkog komandosa koji naizmjenično drži u rukama mitraljez i volan. Dakle malo pucanja malo jurcanja autom.

I tako došli smo do najzvijih igara od kojih uećemo izdvojiti nijednu jer suviše je rano da se kaže koja će pasti u zaborav a koja se prepričavati „s kolena na koleno". Jednog dana kada za to dođe vreme ponovo ćemo se osvrnuti i podsetiti vas na igre vaše mladosti. ■

Dominik LENARDO





ta PORTS OF CALL je ipak postigao ogromnu popularnost. U pomorskom životu igrača mogu zadesiti stotine nevolja – od običnog tajfuna do pacova na brodu. Ono što je izdvaja za PORTS OF CALL jeste to da igrač odlučuje o svemu što se tiče njegovog broda, što igri daje posebnu dozu realnosti i privlačnosti.

Posle uspeha svoje prethodne igre, "Cinemaware" je napravio još jednu arkadno-stratešku igru – ROCKET RANGER. Ljudi su u 21. veku shvatili da je drugi svetski rat bio velika greška i da bi svet bio mnogo naprednijI da su Nemci bili sprečeni na vreme. Zato Rocket Ranger biva poslat u prošlost sa ciljem da u što kraćem roku sredi naciste. Za tu svrhu Ranger je opremljen specijalnim raketnim rancem, laserskim pištoljem, satom "a la Džems Bond" itd. Leteći od države do države, Ranger treba da pronađe otetog naučnika, delove rakete, uništava Nemce, i sve u svemu ludo se zabavi. Urađen dobro skoro kao film u kome igrač učestvuje, ROCKET RANGER je "Cinemaware"-u doneo pregršt novca i veliki respekt u igračkim krugovima.

Pucaj, sine!

Skačivši sa 8-bitnika programeri su u prvo vreme na Amigi pravili, osim časnih izuzetaka, isključivo igre sa dobrom spoljašnjošću a slabim idejama i izvođenjem. I tako po ugledu na COMMANDO i slične ubijačine na Amigi se pojavio HYBRIS. Izvođenje je krajnje trivijalno (svemirski brod leti nagore dok ga hiljade neprijatelja napada) ali igra je, jednostavno rečeno, zarazna. HYBRIS je po prvi put uneo kvalitet pucačine kao na automatima u domove igrača. Nekoliko godina kasnije dobili smo i HYBRIS II, ali tada je taj nivo igara već bio prevaziđen.

OBLITERATOR je uništavač koji je zapalio igrače. "Psygnosis" se svojski trudio oko grafike i reklame bazirane baš na toj grafici. Tako je za kratko vreme ova igra postala poznata kao "ona sa digitalizovanim ortakom sa pucom". Ova arkadno-avanturistička igra donela je "Psygnosis"-u i veću popularnost, naročito na polju grafike.

Navedene igre su, može se reći, početak uspešne Amigine karijere. U vreme pojave INTERNATIONAL KARATE-a za Amigu su usledili bolji dani. Popularnost računara je porasla i broj igrača se povećavao. Tako je INTERNATIONAL KARATE bio prvi mega-hit po prodavanosti (desetine hiljada prodatih kopija). Reč je o danas klasičnoj kung-fu tabačini umotanoj u divnu grafiku, animaciju i zvuk.

Po luna parkovima jedno vreme harala je igra sa dopadljivim melodijama i fantastičnom grafikom. Suština igre je vožnja automobilom, ali dovoljno je reći OUT RUN pa da igračima zasija ju oči. Konverzija tog "Sega" hita urađena je i za Amigu i naravno postigla nevarovatan uspeh. Jer zašto da se igrači muče u luna-parku i troše novac kad istu kvalitet dobijaju na Amigi? Postoji neka privlačnost u toj ludoj vožnji sa plavušom na prednjem sedištu crvenog Ferarija koja je proslavila Amigu i firmu "Sega" i bila najprodavanija igra svih vremena u sledeće dve godine.

Treći "Cinemaware"-ov hit THE THREE STOOGES definitivno je pokazao da ova firma ne pravi osrednje igre. Isti stil, samo potpuno nova ideja po uzoru na popularnu seriju. Tri drugara, svi jedan smotaniji od drugog, kreću u grad da zarade novac koji je potreban da zli g-din Funkcioner ne bi srušio sirotište. THE THREE STOOGES je jedna od najboljih ali i najsmešnijih igara. Svaka zarada novca zahteva od igrača da završi određenu podigru, a sve su izuzetno kvalitetno i maštovito napravljene. Posle ROCKET RANGER-a "Cinemaware" zadržava tradiciju dugačkih izvanredno urađenih uvoda u igru.

Brza popunjena 3D grafika sa mnoštvom boja i super zvukom bila je nepoznata do pojave STARGLIDER-a. I to je baš ono što je teralo igrače da provode dane [illegible] utamanjujući neprijatelje raznoraznim raketama i salvovima. Brzina Amigine grafike unela je novu dimenziju realnosti u igre. [illegible] dan-danas sve igre rađene po ovom principu [illegible] STARGLIDER-om.

Ako se OUT RUN "prošvercovao" da postane [illegible] zbog toga što je bio konverzija, TEST DRIVE je postao hit isključivo zbog svog kvaliteta. Pogled na put je iz kola, igrač pred sobom ima volan, menjač, instrument tablu. U zavisnosti od odabranog automobila i unutrašnjost i karakteristike su drugačije. A tek kad zaurla motor! Za razliku od trkačkih simulacija, TEST DRIVE je prava simulacija vožnje automobilom i kao takva ušla je u legendu. Nema šale sa milicijom pa da se Porše "nagazi" do daske – mora se poštovati ograničenje brzina. Istina, ako ste dobar vozač, "drug plavi" može samo da gleda za Poršeom 930 koji odlazi u daljinu. TEST DRIVE je posle nekog vremena dobio i naslednika – THE DUEL, a na osnovu ove dve igre "Accolade" je napravio i simulaciju trka Formule 1 – GRAND PRIX CIRCUIT i sve su bile vrlo uspešne.

Novo doba

Drugi deo razvojnog puta Amiginih igara bio je sa













vršen pojavom igre **SWORD OF SODAN**. Ova arkadna avantura svojim kvalitetom doprinela je da i ostali programeri zapnu i stvore igre prve klase, ali sada u sve većim količinama. Postala je normalna činjenica da svaku od komponenata igre radi tim od 10-ak stručnjaka. **SWORD OF SODAN** kao ideja nije bila nimalo impresivna, ali je postavio nove kriterijume u kvalitetu izvođenja.

Ako ste ikada imali bilo kakav kontakt sa igrama, verovatno ste čuli za **TETRIS**. Reč je o ruskom čudu koje je zapalilo svet. Različiti oblici padaju sa vrha ekrana, igrač ih po jednostavnom principu slaže i tako od jutra do sutra. Ono što je najinteresantnije za fenomen TETRIS jeste da ju, iako krajnje oskudnog izgleda, zaluđeo i vlasnike Amige navikle na digitalizovane slike i zvuk.

BARBARIAN II je igra koja je od svojih sledbenika zahtevala efekte. Ko jednom začuje "insert disk two" i vidi kostur iz ove igre, shvatiće kolika je moć Amige i poželeti da vidi slične efekte i u budućim igrama. Osim početnog, ova borilačka avantura obiluje impresivnim efektima – zavijanje vetra, odgrizanje glave, gutanje, ili te podrigivanje, krckanje kostiju. Sve u svemu ova igra nije preporučljiva ljudima sa slabim stomakom. Zato je igrači i vole!

Jedan od najpoznatijih automata uopšte sigurno je **DRAGON'S LAIR** – arkadna avantura sa megabajtskim količinama grafike i animacije. Kako je popularnost po salonima zabave rasla, bilo je logično da se pojavi i na Amigi jer je idealna za konverziju. Zbog jednostavnosti igranja i izuzetno dobre grafike, izvođenjem više podseća na crtani film jer igrač manje učestvuje u igri a više se divi lepoti prizora. Ubrzo je po istoj šemi urađena igra **SPACE ACE**, a slediša su i dva nastavka **DRAGON'S LAIR**-a: **ESCAPE FROM THE SINGE'S CASTLE** i **DRAGON'S LAIR II**.

Posle **TEST DRIVE**-a, stvarno je bilo teško napraviti simulaciju vožnje automobila koja bi bila bolja. Tada se neko dosetio automobila za baskadere i eto novog hita. Igra je rađena u filovanoj 3D grafici, brza je i zarazna. Suluda staza prepuna skakaonica, rupa i opasnih krivina čeka veštog vozača. Posebna pogodnost je mogućnost povezivanja dve Amige ili Amige i ST-a čime je **STUNT CAR RACER** dozvolio i mogućnost takmičenja sa prijateljem na drugom kraju sobe ili grada.

Ako postoji kompjuterski horor, onda su ga sigurno stvorili džinovski mravi-mutanti u igri **IT CAME FROM THE DESERT**, firme "Cinemaware". Glavni junak nalazi se u pustinjskom seocetu u čijoj je blizini pao meteor usled čega su mravi postali veliki desetak metara. Neverovatnu realnost i draž daje mogućnost da igrač postupa potpuno po svom nahođenju, bez unapred zadatog načina igre. Ako se za neku igru može reći da je perfektno urađena, onda je to **IT CAME FROM THE DESERT**. Pre 6 meseci pojavio se i nastavak (**ANTHEAD**) u kome se sve dešava nekoliko godina kasnije i to još strašnije.

Od igara na Amigi obično se očekuje da imaju pre svega prvoklasan zvuk i grafiku. **RICK DANGEROUS** je, što se toga tiče, sasvim prosečan. Ono što ga je učinilo hitom jeste platformsko izvođenje koje svoju zaraznost crpi još od vremena **MANIC MINER**-a i **JET SET WILLY**-a. Svaki ekran ima svoju smicalicu, samo se treba setiti kako ste i gde. Izvođenje je jednostavno, ali zaraza počinje već posle prvog izgubljenog života.

Posle niza kvalitetnih igara sa sličnim izvođenjem, na tržištu se pojavila strateška legenda zvana **POPULOUS**. Mnogobrojne opcije dozvoljavaju igraču potpunu kontrolu nad parčetom zemlje, odnosno stavljaju ga u ulogu Boga, suprotstavljajući ga, naravno, Đavolu. Kako ćete privoleti stanovništvo svojoj religiji zavisi umnogome od strategije.

Najzad pravi fudbal

Sličnom temom bavila se i igra **SIM CITY**. Igrač ima zadatak da izgradi grad na postojećem zemljištu. Počinje se od druma, pruga, a završava se tržnim centrima i ostalim drangulijama kako bi se što više ljudi doselilo. Jednostavno urađena, ova igra u igračima budi velike kreativne sposobnosti.

Na pravi super-fudbal na Amigi igrači su čekali nekoliko godina. Tada je "Anco" stvorio **KICK OFF**, jednostavan ali užasno zarazan fudbal. Godinu dana kasnije pojavio se i dodatni program **EXTRA TIME**, zatim **KICK OFF II** i još savršeniji klon **PLAYER MANAGER**. **KICK OFF** je bar za sada definitivno najbolji fudbal, i kao takav doneo je firmi "Anco" veliku popularnost.



Prošle godine je svetom prohujao tornado "Betman". Započevši za filmskim mega-hitom Bet-manija je zahvatila sve na šta je naišla i došla je i do igara. "Ocean" je posle podebele svote plaćene za licencu napravio izvrsnu igru **BATMAN· THE MOVIE**. Pošto je prethodno već imao verziju po stripu o čoveku – slepom mišu, igra je za vrlo kratko vreme postala pravi hit ne samo zbog Bet-manije već zbog svojih stvarnih kvaliteta.

Firma "Psygnosis" je za Amigu napravila nekoliko stvarno kvalitetnih igara, ali postala je opšte poznata svima posle prošlogodišnjeg hita **SHADOW OF THE BEAST**. Reč je o arkadnoj avanturi sa fenomenalnim izvođenjem i interesantnim životinjkama koje spopadaju glavnog junaka – zver.

"Cinemaware" je prošle godine ponovo zasenio igračku publiku košarkaškom simulacijom po imenu **TV SPORTS BASKETBALL**. Kako i dolikuje ovoj firmi, igra poseduje sve kvalitete – od odlične igre do raznoraznih efekata. Interesantno je da je po prvi put u nekoj simulaciji košarke postalo moguće izabrati broj igrača (2 do 5). Dugo čekana, ova igra je potpuno opravdala sva očekivanja.

Poznavaoci Amiginih igara verovatno će ovom tekstu zameriti u stilu "uija pomenute ova ili ona igra". Želeli smo međutim da pomenemo samo najprodavanije i najpopularnije igre, nikako ne osporavajući kvalitet svih ostalih ekstra igara na prijateljici. ■

Aleksandar PETROVIĆ

3D MISSILE DEFENCE

U redovnim brojevima „Sveta kompjutera" pomno pratimo sve više aktuelna SEGA mašine. Ako volite da se igrate, a ne želite da se zamarate programskim jezicima, formatima disketa i traženjem slova na tastaturi, SEGA je prava mašina za vas (po sistemu: utakni i igraj).



"Terminator style" naočare.

Za „Svet igara" specijalno izdanje spremili smo i specijalnu SEGA igru. Osim ostalih kvaliteta koje SEGA igre imaju, ova raspolaže i dodatnim zanimljivostima u obliku svetlosnog pištolja i naočara za simuliranje treće dimenzije.

Svetlosni pištolj koji se koristi u igri veličine je Magnuma 357 i deluje zloslutno. Koliko zloslutno možete zaključiti po tome što nam je pištolj oduzet pri ulasku na aerodrom Hitrou u Londonu, sa obrazlozanjem da se on nikako ne sme unositi u avion. Pištolj je zatim odgovarajuća služba zapakovala i nezavisno od nas poslala za Beograd gde smo mogli da ga podignemo. Sve to i pored činjenice da je napravljen od plastike i da ima na dršci nastavljen kabl.

Naočare ni malo ne zaostaju za pištoljem. Izgledaju u potpunosti kao ona koja nosi Klint Istvud kao „Prljavi Hari". Već smo čuli komentare objektivnih posmatrača da bi veoma lako mogle da se nose kao prave naočare za sunce samo kada im ne bi iz jednog kraja visio kabl. Ovako sa kablom to je nekako više Terminator stil.

Sadržaj igre je veoma jednostavan. Sa dva para lansirnih rampi lansiraju se projektili koji napadaju dva grada. Obratite pažnju: gradovi koji se napadaju u igri zovu se Istočni grad i Zapadni grad. Da li to ima veze sa detantom? Da li to neko trači napade i Ruse i Amere?

Rakete prolaze tri ekrana pre nego što stignu do grada. Jedan je pri uzletanju, drugi pri preletu nad nekom teritorijom, a treći pred samim gradom. Kroz naočara one zaista izgledaju kao da se približavaju i udaljavaju. Bez naočara one se povremeno udvajaju pa od jedne rakete nastaju dva komada. Naš ranije pomenuti drug Danilo koji je igrao i prethodne igre sa nama, bio je prilično razočaran što uspeva da obori po dve rakete a da dobije poene samo za jednu. Posle smo mu rekli i za naočare.

Ako uništite sve rakete koje su krenule na prvi grad (u prvom krugu ih ima 20), sledi isto to sa drugim gradom. Ako i njih uništite, tada se sa prvog lanarnog mesta pokreće 30 raketa. Zatim i sa drugog. U sledećem krugu ih je 40, a na samom kraju 50. Verujte, kada uzleti 50 raketa to izgleda kao roj muva. Onaj ko uspe sve da ih pobi je dobija od nas flašu soka od šargarepe.

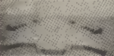
Izluđujuće je to što od nivoa sa 40 raketa rakete počinju da se kreću krajnje sulu do da idu u cik-cak, naglo poniru ili jednostavno izađu iz ekrana. Takođe imaju negodnu naviku (a sve su rakete takve) da se iznenada okrenu i krenu prema vama. Ako vas pogodi više raketa nego što imate rezervnih lasera igra je za vas gotova. Počinjete sa tri lasera, ali nakon uspešnih gađanja dobijate po jedan nagradni.

Kada smo čitali reklame da su SEGA konzole idealna zabava za čitavu porodicu, to je delovalo kao uobičajena reklama. Jer koji kompjuter nije reklamiran kao odlična stvar za čitavu prodicu? Stvarnost se pokazala drastičnijom. Imali smo velikih problema da igru odigramo do kraja, pošto smo prvo morali da od konzole milom ili silom sklanjamo roditelje koji su se za igru zapalili na prvo igranje! Zanimanje je bilo takvih dimenzija da u reklami za SEGA konzole slobodno mogu da napišu da je ovo idealna zabava za roditelje, a povremeno mogu da se igraju i deca.

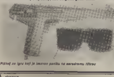
Ukratko, sa ili bez naočara 3D MISSILE DEFENCE je jedna od najatraktivnijih SEGA igara koje smo do sada igrali. Svetlosni pištolj je tako dobar i kvalitetan dodatak igri da savetujemo svima koji se igraju na SEGA konzolama da ga pod hitno nabave. Kad ga nabave neka ga sakriju od svojih roditelja, a ako završe igru neka se jave za svoj sok od šargarepe. ■

Jelana RUPNIK
Branko ĐAKOVIĆ

Foto Nebojša BABIĆ



Ekran u dvostrukoj ekspoziciji, kad se gleda golim okom



Pištolj za igru koji je izazvao paniku na aerodromu Hitrou

BORODINO

Posle WATERLOO-a i AUSTERLITZ-a evo i treće igre iz ciklusa simulacije najvećih bitaka Napoleonovih ratova Borodinska bitka dogodila se 7 9 1812 g i spada u najkrvavije bitke XIX v međa je taktički ostala nerešena

Prethodno je Napoleon sa svojom „Velikom Armijom" od 375 000 ljudi i preko 2 500 topova napao Rusiju optuživši je za kršenje kontinentalne blokade kojom je Francuska želela da ekonomski porazi Englesku kada joj to već nije uspelo na bojnom polju Ruska vojska pod komandom maršala Kutuzova izbegavala je bitku i povlačila se na 100 km od Moskve, kada je Kutuzov pod pritiskom javnog mnenja prihvatio bitku kod sela Borodina Ali iscrpljujući marš kroz ruske stepe desetkovao je francusku vojsku tako da su se kod Borodina sukobile ugljevnom iste snage Francuska vojska je brojala 112 000 ljudi sa 570 topova a ruska 111 000 ljudi i 578 topova

Bio bi to kratak uvod u igru Komanda i izvođenje su isti kao u prethodne dve simulacije opisane u ranijim brojevima „Sveta igara"

Kao Kutuzov komandujete maršalima Toll (artiljerijska rezerva – 6 000 ljudi 240 topova) Raevski (14 400 lj 48 t.) Karpov (1 800 lj) Uvarov (2 000 lj 16 t.) Sivers (2 000 lj 18 t) Laurov (garde – 13 200 lj) Osterman (11 000 lj 48 t) Krets (2 200 lj., 16 t) Dokhturov (8 000 lj 48 t) Korff (2 500 lj 18 t) Golitsyn (3.600 lj) Borozdin (12 800 lj 32 t) Baggovut (12 800 lj 48 t) Tuchkov (8 400 lj 48 t), Platov (4 200 lj) Kutaisov (16 000 lj) Oni komanduju sledećim jedinicama

Toll Reserve-A (art.) Reserve-B (art.) Reserve-C (art.) Reserve-D (art) Reserve-E (art)

Raevski VII-foot-art (art.), Paskevicj (peš) Vasilchikov (peš.) VII-cavalry (konj)

Karpov III-Cossacks (konj)

Uvarova I-horse-art (art) Chalikov (konj) Chernyshev (konj)

Sivers IV-horse-art (art) Panchulidyev (konj) Emanuel (konj)

Laurov Rozen (peš) Kantakuzen (peš) V-cavalry (konj)

Osterman IV-foot-art (art), N-Bakhmetev (peš), A-Bakhmetev (peš) IV-cavalry (konj.)

Krets III-horse-art (art.), Scalon (konj), Klebek (konj) Dorokhov (konj)

Dokhturov VI-foot-art (art.) Kapstevich (peš), Likhachev (peš) VI-cavalry (konj)

Korff II-horse-art (art.), Davydov (konj) Paschulidzev (konj)



Golitsyn Depreradovich (konj) Duka (konj)

Borozdin VIII-foot-art (art.) Meklenburgski (peš), Neverovski (peš) Vorontsov (peš)

Baggovut II-foot-art (art.) Viurtembergski (peš) Olsufev (peš), II-cavalry (konj)

Tuchkov III-foot-art (art) Konovitsyn (peš) Stroganov (peš), III-cavalry (konj)

Platov I-Cossacks (konj) II-Cossacks (konj)

Kutaisov Lebedev (peš), Markov (peš)

Kad igrate kao Kutuzov, pobedu ćete najlakše odneti ako trupe rasporedite na sledeći način artiljerijom ojačajte svoje položaje kod Utitsa, Fleches Semionovoskaya Redoubt i sela Gorki Raevskom i gardi naredite da brani Redoubt i selo Semionovoskaya Korpusu Dokhturova, ojačanom konjicom Uvarova i Platova, naredite da rasporedi Borodino. Korpusima Borozdina i Baggovuta naredite da brane Fleches a korpusu Tuchkova ojačanim konjicom Karpova i pešadijom Kutaisova, naredite da brani Utitsa. Konjicu Korffa Golitsyna Kretsa Siversa i korpus Ostermana po potrebi angažujte ako Francuzi negde probiju odbranu Do kraja bitke (18 h) trudite se da zadržite liniju Utitsa – Fleches – Semionovoskaya – Redoubt – Borodino i bitka je dobijena

Ako igrate kao Napoleon bitku je teže dobiti Na raspolaganju su vam Davout (12000 lj 64 t.) Ney (17400 lj, 64 t) Lefebvre (mlada garda – 6000 lj) Mortier (stara garda – 28400 lj., 64 t) Nansouty (5000 lj , 16 t.) Lariboisiere (artiljerijska rezerva – 2000 lj , 122 t) Latour-Waubourg (2000 lj , 16 t.) Montbrun (5800 lj 16 t) Poniatovski (6400 lj., 48 t), Eugen (23800 lj 85 t) Junot (9800 lj 48 t) Grouchy (5800 lj , 32 t.) Oni komanduju.

Davout Pernety (art.) Friant (peš), Rezout (peš), Marchand (peš) Girardin (konj)

Ney Foucher (art) Ledru (peš) Razout (peš) Marchand (peš.), Moelwarth (konj)

Lefebvre Curial (peš)

Mortier Sorbier (art.) Roguet (peš) Claparede (peš) Delaborde (peš) Bessieres (konj)

Nansouty I-art (art.) Bruyere (konj) St-Germain (konj) Valence (konj)

Lamboissare A Reserve (art.) B-Reserve (art)

Latour-Waubourg IV-art (art) Rosinski (konj) Lorge (konj)

Montbrun II-art (art.) Sebastiani (konj) Wathier (konj) Defrance (konj)

Poniatovski Pelletier (art) Zayonczek (peš) Kamenski (peš), Kaminski (konj)

Eugen. Dantbouard (art.) Morand (peš) Gerard (peš) Delzons (peš) Broussier (peš) Lecchi (peš), Ornano (konj)

Junot Vandamme (art.) Tharreau (peš), D-Ochs (peš) Chabert (konj)

Grouchy III-art (art.) Chastel (konj), Doumerc (konj) Houssay (konj)

Na početku bitke artiljeriju Davouta Neya i garde pošaljite da bombarduje Fleches. Pešadiju i konjicu Neya i Davouta ostavite u rezervi u selu Shevardino. Artiljeriji iz rezerve zajedno sa artiljerijom konjičkih korpusa i Poniatovskog naredite da otvori vatru na selo Utitsa. Artiljeriju Junota, Grouchya i Eugena pošaljite da bombarduje Redouht. U 12 h pošaljite pešadiju i konjicu Davouta da zauzme Fleches. Korpusu Poniatovskog i konjici Latour-Maubourga naredite da zauzmu Utitsa a Montbrunu da napadne 1/2 milje severoistočno od Utitsa. Neyu i Nansuty naredite da zauzmu sela Samionovoskaya. Kad vaše jedinice zauzmu te položaje naredite Junotu da zauzme Redouht a Eugenovom korpusu potpomognutim konjicom Grouchya da zauzme Borodino. U 13h rasporedite artiljeriju vaših korpusa da brani zauzete položaje na liniji Utitsa-Borodino i po potrebi uputite pešadiju garde na kritične tačke.

Ako do kraja bitke sadržite zauzete položaje dobićete poruku „Well done sir Josephine will be proud of you!" Apsolutno romantično! Želimo vam dobru zabavu do sledeće simulacije. ■

Slobodan MILJKOVIĆ

THE PRESIDENT IS MISSING

U poslednje vreme u rubrici „A šta da radim" dosta čitalaca se javlja u vezi sa ovom igrom. Najveći razlog je verovatno neposedovanje ili nerazumevanje uputstva bez kojeg je ovu igru skoro nemoguće igrati. Evo prevoda tog uputstva. Original možete naručiti na sledeću adresu (i br. tel.) Cosmi 431 N Figuarda St. Wilmington CA 90744 * (213)835-9687 * 800-843-0537 Outside CA * 800-654-8829 in California.

Cilj igre je da spasite predsednika i nekoliko evropskih državnika i da otmičare predate pravdi. Formalni metod koji se koristi u ovakvim slučajevima jeste da rekonstruišete zbivanja oko i samu otmicu, i da utvrdite identitete svih osoba umešanih direktno ili indirektno u otmicu. Dužnosti istražitelja su određene „izvršnom naredbom" iz Bele kuće.

Ime nadzornika koje vam se traži na početku igre je WILLIAM H SULLENS. Važno: Da bi se sačuvale sigurnosna i korisnička mogućnost pristupa podacima, procedura napuštanja programa mora biti upotrebljena kad god su podaci zatvoreni ili neaktivni. Svaki put pre nego što ćete isključiti kompjuter vratite se na kontrolni ekran sa 'RESTORE'. Upišite CLOSE na „Request" –u ubacite disketu i pritisnite RETURN'. Ako procedura isključivanja nije upotrebljena pri isključivanju podaci i sigurnosni kodovi mogu biti izgubljeni.

Istražite sakupljene dokaze i stavite ih na raspolaganje počinjući sa izveštajem o otmici predsednika i drugih evropskih državnika. Ovaj izveštaj je u „Documents". Analizirajte metode taktiku, oružje, vozila, osobe i moguće krivce i procenite šta vam od toga može pomoći da dođete do rešenja. Ispitajte fotografije napadačkih položaja koje su snimljene iz vazduha i od strane tajnih službi i nađite na njima detalje koji vam mogu koristiti. Uz original se dobijaju i audio kasete čijim preslušavanjem saznajete još neke podatke.

Pošto imate pristup do poverljivih podataka koristite



te izvore sa traženje korisnih informacija, kao što su imena, mesta, šifre i dr. Pratite osobe za koje mislite da bi vas mogle navesti na pravi trag. Koristite agente u potrazi za informacijama koje ne biste mogli dobiti iz nekog drugog izvora. Obratite pažnju na nacionalne i svetske događaje jer vam neki od njih mogu pomoći u istrazi.

Beležite sve tragove i dokaze na koje u istrazi naiđete u opciju „Files". Ove beleške će organizovati i olakšati vašu istragu. „State department" i drugi agenti imaju pristup tim podacima, a njihov sadržaj će uticati na postavke nacionalne politike i uticaj političara na ovaj slučaj.

Da biste sakupili, uporedili i analizirali informacije na organizovan način morate kreirati „Case Files". Jedna ili više praznih disketa biće zatražena za smeštanje fajlova. Bićete obavešteni ako novi disk treba formatizovati.

Gornji deo ekrana je rezervisan za komunikacije, obaveštenja i poruke. Status linija prikazuje ime projekta, kod i dan. Vreme ispod status linije je radno područje.

Poruka „Request" pokazuje da sistem čeka na neku od komandi:

Files – pristup sigurnosnim informacijama i onim vezanim za slučaj

Agent – otvara komunikacije sa agentima

Codes – pristup sekciji za dešifrovanje

Comms – otvara komunikacija sa ovlašćenjima

Komunikacije koje ćete uspostavljati sadrže poruke iz „State Departmenta", CIA, FBI, „Justice Department" i drugih uključenih u slučaj, kao i poruke za informisanje istražitelja na nadolazeće unutrašnje i svetske događaje koji imaju ili mogu imati uticaja na istragu.

Drugi tip komunikacija su izveštaji agenata koji su pod komandom istražitelja. Terminal mora biti u komandnom modu da bi primio poruku. Ako je dolazeća poruka pitanje ono će uvek biti prikazana u „Yes No" formi. Da biste odgovorili pritisnite „Y" ili „N". Ako je poruka poslana od strane nekog agenta pošiljalac će se identifikovati svojim kodom (šifrom). Pritiskom na F7 tekst poruke biće prikazan na ekranu. Svaka poruka ima svoj broj. Kada je poruka primljena, do nje možete doći tim brojevima koji su izlistani pod „Reports".

Kada na glavnom skrinu upišete „Files" prikazaće se sledeća liste:

1 Subject – dosijei osoba i njihovih aktivnosti

2 Photographic – razne fotografije

3 Document – službeni papiri, naređenja, izvještaji

4 Records – podaci vezani za policiju, bolnice, škole, pasoše i transport

5 Case Files – informacije vezane za istragu

6 Audio – materijal sa audio kaseta

7 Reports – izveštaji agenata

8 Confidental – kodirani pristupni fajlovi (potrebna je šifra)

Upišite broj odabrane opcije, zatim ubacite odgovarajući disk i dobićete spisak fajlova koji su vam na raspolaganju. Odaberite potrebni

fajl brojem i on će se prikazati na ekranu. Foto fajlovi sadrže fotografije i njihove tekstualne opise Tasterom F1 konstitite lupu koju pomerate džojstikom u portu dva

Imate na raspolaganju osam agenata koji su zaduženi da individualno sakupljaju dokaze bilo gde u svijetu kako vi zatražite To su istrenirani iskusni ljudi od ređeni od strane najvažnijih vladinih ljudi da slušaju vaša naređenja. Oni su tajni operativci i mogu jedino da istražuju Ne mogu uhapsiti pritvoriti napasti ili na bilo koji drugi način uticati na osumnjičene Kada na glavnom skrinu upišete „Agent" pojaviće se lista njihovih imena Odaberite agenta brojem i komunikacijski kanal do tog agenta će biti uspostavljan. Zatim upišite naređenje

Priroda i struktura naredbe treba da budu određeni i treba da se slažu s kategorijom osobe koju istražujemo Delimična ili nekompletna naredba smanjiće efekte agentove istrage

Ako je predmet istrage mjesto onda mora biti jedna određena lokacija Ako je to kuća apartman ili zgrada, onda adresa treba biti data u obliku broj ulica grad (npr 1409 Carlson London) bez prostora između reči (brojeva) Ako to mjesto ima ime kao Carrington Hotel onda upišite ime tačno onako kako piše tamo gde ste ga pročitali

Stvari takođe moraju biti određene a ne generalizovane kao Boat ili Car Ova kategorija je svakako teška za preciziranje zato vas samo eksperimentisanje može dovesti na pravu lokaciju Najbolji vodič je izvor te informacije Ako ste je našli u fajlu, jednostavno je prepišite. Ako se nalazi na slici ili na audio kaseti onda forma zavisi od vaše slobodne volje.

Kada ste zadovoljni naredbom koju ste napisali pritisnite 'RETURN' Naredba će biti poslana agentu Vreme potrebno da agent završi istragu varira zavisno od prirode objekta koji istražuje Lista agenata će se prikazati nezavisno od toga da li su na zadatku

Možete komunicirati sa State Department -ove preko sigurnosnog nadzornika Na glavnom ekrinu upišite Comms i prikazaće se dve vrste zahteva koji mogu biti predani.

1 Detain and question suspect

2 Capture and secure premises

Ako osumnjičenog treba pritvoriti i ispitati pritisnite 1 Zatim upišite njegovo ime i prezime Izvještaj će biti predan u arhivu istražiteljevog ureda nakon završetka akcije Ako treba neku lokaciju osigurati od napada pritisnite 2 i upišite adresu u formi broj ulica, grad. Nakon završetka akcije dobićete izvještaj

Obaveštenja koja su skupljena tokom istrage mogu biti šifrovana. Tip korišćenja šifre je nepredvidiv Postoje dva načina da ih rešite. Prvi je da materijale pošaljete službi Cad Section at Langley Izveštaj o nađenim podacima biće vam poslan nakon analize Drugi način je da upotrebite mašinu za dešifrovanje Biće zatraženo da upišete materijal Materijal koji treba dekodirati je napisan na ekranu u maniru Case File Na ekranu će sa na … onaj deo materijala koji može stati u radni prostor Kada je materijal na ekranu pritisnite F7 da proces započne. Upišite sve što program zatraži i rezultat će se prikazati na ekranu Nakon toga proces dešifrovanja može biti ponovljen ili restartovan Da bi ponovili proces dovoljno je da upišete novi materijal Restartam vraćate dešifrovani materijal u originalnu formu i počinjete ponovo proces Pritisnite F7 da biste ovo završili ■

Zoran MILOŠEVIĆ

TURRICAN

Pošto prvi nivo ove igre predstavlja lak zalogaj za iskusne igrače nećemo se puno gnjaviti sa njim. Drugi nivo je već nešto komplikovaniji Međutim evo jednostavnog rešenja za završetak.

Nivo 2–1 Sa startne pozicije krenite levo gore i pokupite dva 1–UP–a Zatim krenite dole kroz rupu na podu koju ćete napraviti munjom U zatvorenim sobama do energetskog bloka dođite jednom munjom Nastavite da idete dole držeći se desne strane nivoa dok ne naiđete na šiljke koji se pomeraju gore–dole Pređite šiljke na levoj strani Nastavite dole i opet levo do lavirinta. Iza lavirinta je gigantska pirana

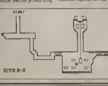
Da biste ubili piranu kao i ribice pre nje pretvorite se u žiroskop čim stignete do velikog bazena Pređite preko svih malih riba i one će nestati Da biste uništili veliku piranu uradite sledeće držite se desne strane ekrana i kad pirana bude prolazila pored vas ispalite joj granatu u usta zatim nastavite da je sibate energetskim udarima i laserskom paljbom dok se ne približi Na kraju joj pošaljite jednu munju u usta kada bude bila direktno iznad vas i brzo se sagnite kako vas ne bi zahvatila donja čeljust. Kada je ubijete sa desne strane će se pojaviti izlaz Prvo se spustite niz cev zatim idite poprilično desno i na kraju gore kako biste se najzad domogli četiri 1-UP-a. Sada se vratite dole i sledeći cev završite nivo

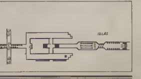
Nivo 2–2 Pomeranjem nadole i udesno počinjete da se približavate najopasnijim protivnicima do sada idite levo i munjom pogodite energetski blok Nastavite desno i pređite šiljke koji se pomeraju gore–dole Koristeći dobijenu energiju skočite u lift koji će vas odvesti gore do sobe u kojoj vas čeka šest 1–UP–a Pokupite prvo tri sa jedne a onda i tri preostala sa druge strane Zatim skočite dole desno na postolje pazeći na šiljke koji željno iščekuju vaš pogrešan korak Nastavite put desno prethodno dobro proračunavši vreme za prolazak kroz šiljke Da bi prošli hodnik sa kamenjem koje pada na koje ćete upravo naići napravite veeeliki skok preko ambisa Kamenje ne možete zaustaviti ali možete zaraditi poene gađajući ga munjama dok pada

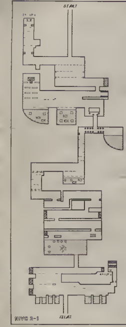
Kada ovo uspešno završite, spustite se dole a zatim desno do kraja gde su skrivene energetske jedinice Skočite gore i pređite kroz otvorenu prostoriju Da biste prošli četiri kocke, upotrebi-

TURRICAN

mapa







te žiroskop Ne savetujem vam da ih gađate jer će poče ti da se kreću oduzimajući vam brzo energiju Iza vas opet čeka provlačenje kroz šiljke a iza mutantni rak Imate dva rešenja protiv nje ga Možete stajati sa desne strane ivice blizu izlaza i ko ristiti sva sredstva koja vam stoje na raspolaganju ili se pretvoriti u žiroskop prići mu iza leđa i gađati ga sa distance Preporučujem dru- gu varijantu jer monstrum može da primi mnogo udara ca i da nastavi da se kreće Tako bi vas ubrzo zgazio la ko biste istrošili ceo sarzer na njega. Za uništavanje ko ristite kombinaciju granata energetskih snopova i na kraju munje. Sada vam je ot- voren put u sledeći nivo ko- jim ćemo se pozabaviti ne kom drugom prilikom

Mine koristite da se oslo bodite barijera ili vanzema ljaca koji vam ne mogu prići ali se zato nalaze na nezgod nim mestima. Za bilo šta drugo su beskorisne Ener getski snopovi su najbolji za uništavanje jata letećih ka rakondžula a dosta doprinu se i ubijanju velikih mon struma Odličan efekat sno- povi daju u kombinaciji sa granatama Kada jednom ubijete čudovište ono se ne će više pojavljivati bez obzi ra koliko puta budete tuda prolazili I još jedan savet za kraj gde god da se nalazite ne gubite mnogo vremena jer ga nikad nemate onoliko koliko vam se čini ■

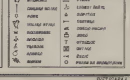
Marina MARINKOVIĆ

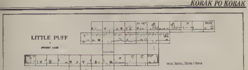
LITTLE PUFF IN DRAGON LAND

Evo najlakšeg načina da re šite ovu fenomenalnu igru za Spectrum

Pojedite trešnje i idite des- no da pokupite napitak za vatru Zatim idite levo dok ne stignete do panja Dunite i vatru sunite na njega i na stavite levo Skočite dole u rupu i prizemljite se na levoj strani sledećeg ekrana Idite levo i skočite na kutiju Sa- čekajte da kornjača prođe a zatim siđite sa kutije i poku- pite je Idite dalje levo i spustite kutiju blizu ivice Skočite na nju i pokupite po- jas za spasavanje Uzmite kutiju i krenite nazad Idite desno sve dok ne stignete do rupe Preskočite je i nastavi te desno dok ne vidite otva rač za flaše Pokupite ga i nastavite desno Preskočite ježa i pokupite pismo Idite ponovo desno i preskočite rupu Otvorite sledeću sobu, pustite otvarač za flaše i uz mite nožnu pumpu.

Sada krenite levo i skočite u rupu. Pojedite hamburger i nastavite levo Skočite bez straha u vodu jer imate po jas za spasavanje Nastavite levo sve dok ne stignete do obale Dok plivate čuvajte se jaja kojima vas bombar- duju Protrčite između crva Pojedite grožđe i otvorite ko- libu Pustite pojas za spasa vanje ili nožnu pumpu pa





pokupite čekić Pokupite svaki predmet koji ste ispustili i izađite napolje Pritisnite gore dve pute i ponovo ćete biti u kolibi Razlika je u tome što su sada vrata otvorena Proverite da li imate pojas za spasavanje i nožnu pumpu pre nego što nastavite dalje Idite levo i prođite kroz rupu. Vraćete se na lokaciju obeleženu na mapi slovom A Pokupite otvarač za flaše idite levo i padnite u rupu

Opet idite levo i skočite u vodu Nastavite do sledeće Pređite ceo prethodni put, sve do sledeće rupe. Preskočite je i pojedite bananu a zatim novim skokom preko rupe iza ježa, do nove kolibe Otvorite kolibu Pustite pojas za spasavanje ili nožnu pumpu i pokupite flašu koje se nalazi pod abažurom Pokupite pojas za spasavanje i nožnu pumpu jer će vam koristiti još jednom Idite desno preskočite ježa i rupu i skočite u sledeću rupu Ponovo ste na poziciji sa slovom A. Idite levo i skočite u rupu. Pokupite limeni šešir i ponovo plivajte levo do obale a zatim do prve rupe. Preskočite je i otvorite kolibu Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom Trebalo bi da ste izašli iz kolibe blizu startne pozicije Idite levo dok ne stignete do rupe Preskočite je i nastavite levo Kada budete prošli ispod kokosovog oraha on će pasti. Pokupite ga, kao i pismo Spustite limeni šešir Proverite da li imate pojas za spasavanje nožnu pumpu i kokosov orah Idite desno i preskočite rupu Nastavite desno do kutije sa strelicom na gore Skočite na kutiju i sačekajte da padne na zemlju Tu ostavite kokosov orah Zatim idite levo do kolibe Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom. Naći ćete se u prvoj kolibi na donjem nivou. Idite levo i preskočite sledeće dve rupe Nastavite levo, idući iza ježa dok ne uđete u kolibu Nastavite levo sve dok ne vidite pismo Pojedite jabuku i pokupite pismo Idite desno sve do kolibe sa vratima Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom

Opet ste kod gornje kolibe Idite desno do kokosovog oraha koji ste ostavili Pokupite ga i nastavite desno Kod ogromnog zmaja ostavite pojas za spasavanje i nožnu pumpu Nastavite desno dok ne stignete do testere Uzmite je testera sa kokosovim orahom čini zlatni novčić. Idite desno i naći ćete na drugog velikog zmaja koji govori „Toll" Bacite novčić što bliže zmaju i on će nestati Krenite preko mosta desno Preskačite rupe ali oprezno da ne biste udarili u strěljene iznad vas ili u morsku zmiju. Nastavite desno dok ne vidite svoj sletki dom Uđite u kolibu i pročitajte poruku ■

Marina MARINKOVIĆ

CASTLE MASTER

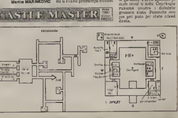
Dopunjujemo deo rešenja koji je dat u jednom od prošlih brojeva Zbog čitalaca koji taj broj nisu kupili (sigurno se razgrabio za par sati), neke detalje ćemo ponoviti Inače reč je o verziji za **Amigu**

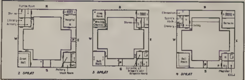
Avanturu počinjete u divljini blizu zamka (Wilderness) Približite se mostu i pogodite crni kvadratić po red njega Time ste spustili most. Ali nemojte još unutra Posetite prvo čarobnjakovu kolibu (Wizard's Hut) pokupite hranu, popnite se na stolicu i pokupite prvi ključ Odmaknite zatim tepih i propadnite u katakombe Tu ćete sresti i prvog duha Uklonite ga što pre Osvrnite se okolo tu je negde i vaš pentagram Imate mapu katakombi ispred sebe posetite i ostale četiri lokacije obeležene brojevima i uklonite duhove na isti način jer pri padu u svaku prostoriju duhovi lete pod nezgodnim uglom i brzo gutaju vašu energiju

Da biste završili igru potrebno je naći deset ključeva, deset pentagrama i oslobodili zamak svih duhova (ukupno 27 duhova zajedno sa zmajem i Magisterom) U katakombama se nalaze pet pentagrama i do njih stižete padom sa raznih lokacija

Pošto ste uklonili duhove iz prostorija obeleženih sa brojevima, idite sad do Cellar Korridor i uđite prvo u Wine cellar Prostorija je vlažna zbog mogućnosti obnavljanja energije pijući (samo po tri puta) iz donje flaše na polici Ostale su ili prazne ili sa otrovom Posetite zatim prostoriju za mučenje (Torture Chamber), uklonite duhe i zatvorite vrata sa šiljcima Dobijate grumen blago pored stola U tamnici (Dungeon) imate samo duha (idite do sredine tamnice i tražite ga dole) Pored tamnice je mali otvor u zidu Čeprkajte rukama unutra i dobićete grumen zlata Ponovite ovo još pet puta jer zlata nikad dosta.

CASTLE MASTER





Potražite izlaz (prolaz sa zelenim okvirom) i popnite se na prvi sprat. Prvo idite do Vault Vestibule i sa zida pokupite drugi ključ. U ovoj prostoriji nalaze sakuplje ni pentagrami. Sakupivši ih deset, možete otvoriti bela vrata. Kranite zapadnim hodnikom i izađite iza kovačnice (Smithy). U štali (Stables) uklonite duha i pokupite treći ključ. Da vam olakšam: puzite malo ispod konja. U prostoriji sa senom (May Barn) pored duha nalazi se i četvrti ključ. Idite do bunara, pipajte u mraku i evo i petog ključa. Bunar je ujedno i prolaz za katakombe i za još jedan pentagram. Bez obzira na pobožnost, vreme je da posetite kapelu (Capel). Kod krsta ćete primetiti dupli zid. Prema tome, uđite u Balltower i pozvonite – evo još jednog pentagrama. U kapeli se nalazi i otvor za katakombe odakle možete pokupiti još jedan pentagram.

U kuhinji (Kitchen) obnovite energiju i pokupite i šesti ključ. Do ostave (Larner) stižete ako puzanjem (primetili ste u ovoj igri se mnogo puzi) uđete u kamin između lonca i zida. Ključem iz kuhinje otvorićete Igorovu sobu (Igor's Chamber). Time ćete povrediti njegovu privatnost, i zato ne očekujte ljubaznost od njega. Šta više budite veštiji od njega. Potom možete otvoriti kovčeg i pored blaga pokupiti i sedmi ključ. U bazenu (Hot Bats) aktivirajte polugu da se isprazni basen, unutra je otvor za katakombe i za još jedan pentagram. I da se konačno rešite katakombi: uzimajte branu i piće dok ne postanete jak kao Herkul te napolju, van zamka, odgurnite stenu. Ispod nje se nalazi peti i zadnji otvor za katakombe. Sa ovim pentagramom imate ukupno šest.

Legenda

- KLJUČ
- PENTAGRAM
- D DUH
- E ENERGIJA
- ZA KATAKOMBE
- ZA NIŽE SPRATOVE

Iz katakombi dođite do mosta, namestite se na ivicu i zatvorite ga. Evo vas na krovu kapele. Tu je osmi ključ. Padnite kroz otvor dole.

Na drugom spratu prvo idite do biblioteke (Library) i pomaknite gornju levu knjigu. Time ste aktivirali mehanizam koji okreće zid. Obrnite se okolo. U biblioteci se nalazi i stolica. Popnite se na nju i evo vas u Shrine. Ovde se nalazi deveti ključ. Do ključa stižete ako se popnete na uski držač zlatnog grumena. Sad idite do mosta (pazite na drugom ste spratu i lako možete pasti dole) i pokupite sedmi pentagram.

Na trećem spratu u Stores otvorite frižider (dobro više neću spominjati duhove jer su stvarno postali ugrožena vrsta) i puzeći naravno ulazite unutra u sobu za molitve. Tu pogasite sveće. U Stores stižete sa četvrtog sprata. U Inn obnavljate energiju iz boce na stolu. Ostale su otrovne. U Jung Room nalazi se osmi pentagram i to na drugom pregratku police. Uzećete ga uz malo više napora.

Na četvrtom spratu prvo izađite na terasu (Courtyard) i gađajte zastavu brzo pogled gore i ... četvrti sprat stvarno obiluje duhovima. Ako ste spremni za okršaj (a morate biti) uđite prvo u Lobby te u Cranary, zatim u Spirit's Abode i na kraju u Gymnasium. Zasigurno će biti gusto. Vratite se do Granary i sklonite pesak. Pred vama je kovčeg. Puzeći uđite unutra i zatvorite poklopac. Na trećem spratu padate u Display Chamber. Pored silnog blaga i bočice za energiju pokupite i deveti pentagram.

Ponovo idite do četvrtog sprata i to do igrališta (Ball Room). Pored vratiju za južni hodnik nalazi se uski jedva vidljiv prorez. Padnite dole i prođite kroz oba gola. Pazeći na zamke stižete do Dragon's lair gde ćete ubiti zmaja uništavajući mu rogove i zube. U Dragon's Hoard otvorite kovčeg i pokupite silno zmajevo blago. Na kovčegu se nalazi i deseti pentagram. Idite sad do otvore u podu blizu Display Chamber i propadnite. Evo vas na prvom spratu blizu Vault Vestibule. Sad možete otvoriti bela vrata i iz Pentacles Vault pokupite i deseti ključ i blago.

Sad vam preostaje sukob sa najjačim protivnikom – Magisterom koji čuva princezu (ili princa). Dobro se snabdite energijom i krenite u napad. Ako primetite da vam energija nestaje a on još nije pokleknuo, izađite napolje i ponovo se snabdite energijom. Dolazi do izražaja vaša ranija umerenost u jelu i piću. Kad savladate Magistera oslobođen vam je put do princeze.

Za kraj još par napomena: često snimajte status, nisam vam otkrio dosta prepreka da se ne bi izgubila draž igre, još jednom, budite racionalni sa energijom, svaka prepreka je logički osmišljena.

Moja verzija CASTLE MASTER-a ima bag jer nema završnicu. Nadam se da ćete vi biti bolje sreće. ■

Marin GAŠPAR

CRACK DOWN

Jedinstvena prilika: tekst se odnosi i na verziju za Amigu i za **Commodore 64**

Na početku igre imate 20 metaka za top ili mitraljez. Po dodatnu municiju skrećite samo kad vam se pokazivač približi nuli, bolje ćete je iskoristiti. Transportne trake omogućavaju da se vojnici sa mitraljezima pojavljuju periodično. Držite se zida koliko je to moguće, a naročito kada neko puca na vas. To će vam n mnogome povećati šansu da preživite. Električna vrata se otvaraju sa male razdaljine i zato dobro pazite na neprijatelja sa druge strane. Na višim nivoima (od 8 pa nadalje) se neprijatelji pojavljuju niotkuda (*). Top je efikasniji od mitraljeza jer njegovo zrno prolazi kroz neprijatelje i tako dobijate veći bonus. Krećite se dijagonalno da biste se brže sakrili iza kola, barijera, zgrada i ostalog što pruža zaštitu od vatre.

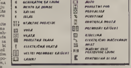
Brojevi u zagradama označavaju koliko bombi treba da postavite na tom nivou.

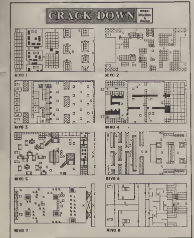
1 nivo (3 bombe) Lep i lak nivo za početak igre. Obratite pažnju na stražara. Idite do vrha izbegavajući genera

tora iz kojih se pojavljuju neprijatelji

2 nivo (2 bombe) Opet vrlo jednostavno. Pazite na neprijatelje koji se pojavljuju iz automobila. Ne štedite bombu kada naiđete na grupu ljudi kod izlaza.

3 nivo (3 bombe) Pazite na kiseline i stražare sa mašinkama blizu izlaza. Udahnite duboko vazduh kada prolazite pored stražara sa bacačem plamena. Bilo bi najbolje da se držite podnožja (koliko možete) a zatim se odšunjate nagore do poslednjeg mesta sa bombom, i što brže pobegnete napolje





4 nivo (4 bombe) Na ovom nivou prvi put nailazite na električna vrata. Pazite na čoveka sa druge strane, a takođe pazite na traku kod izlaza jer se tu odjednom pojavljuje veliki broj neprijatelja. Savet je da se krećete dijagonalno jer vas tako najteže mogu pogoditi. I ovde se preporučuje korišćenje bombe kod izlaza.

5 nivo (5 bombi) Pošto treba da postavite 5 bombi ne gubite vreme na herojstvo. Kao i na drugom nivou pazite na ljude iz automobila. Da biste se pomerili sa poda koji se kreće idite jednostavno duž zida sve dok pod ne počne zatvarati. Vlasnici Amige mogu imati problema sa letećim loptama (kada eksplodiraju) dok su vlasnici C-64 lišeni tih muka

6 nivo (5 bombi) Nailazite na stražare koji vas mogu uništiti na velikom rastojanju. Za njih je korisno imati pripremljen top. Držite se kraja zida kada se šunjate ka stražarima. Takođe se preporučuje sakrivanje iza kutija. Obratite pažnju na jame i stražare koji kontrolišu raskršća i mostove

7 nivo (4 bombe) Na ovom nivou postoji dosta pukotina na podu koje mogu biti pogubne za vas. Možete ih videti u obliku razgrnute zemlje. Koristite donji put jer ima manje pukotina. Pojavljuju se i kung fu borci čiji vas jedan udarac ubija. Pucajte u uređaj za kontrolu mosta kako bi se most otvorio

8 nivo (4 bombe) I na ovom nivou nailazite na električna vrata koja će vas veoma zabaviti. Put izlaska sa nivoa je dosta komplikovan i zato dobro zapamtite mapu. I ovde će vam posao dosta otežati ljudi koji se pojavljuju niotkuda

9 nivo (4 bombe) Na ovom nivou nailazite na prenosne kaiševe. Pomerite drajsik na suprotnu stranu i zaustavite kretanje. Zatim pokušajte da u kraju prestrelje pređete traku na mestu na kojem ona izlazi iz zida. Budite oprezni na trećem prelasku jer ga čuvaju petorica stražara. Takođe pazite na stražare na koje ćete naići na izlazu. Savet je da par bombi imate pri ruci

10 nivo (5 bombi) Vrlo opasan nivo sa mnogo stražara. Može vam se desiti da

upadnete u unakrsnu vatru. Budite na oprezu i ne prekidajte kretanja kako bi vas teže pogodili. Držite se zida što češće a naročito kada dolazite do ugla. I ovde vas na izlazu čekaju stražari koje ćete najlakše uništiti bombama.

11 nivo (5 bombi) Ovaj nivo je jako sličan prethodnom. Koristeći radar otkrijte gde se nalaze stražari iza grupe pokretnih traka. Budite uz ivicu kad prelazite poslednju, četvrtu traku. Pošto ji zaseda iznad mosta, tako da je najbolje da je raznese te topom ili bombama.

12 nivo (4 bombe) Neprijatelji se nalaze praktično svuda i zato vam je potrebna puna koncetracija. Pazite na prelaze preko kiseline. Samo je poslednji deo jednostavan, ali i mačevanje kojim ćete se ovde baviti može biti skartonoano. Budite strpljivi, bolje stići na izlaz malo kasnije nego ne stići uopšte.

13 nivo (5 bombi) Na ovom nivou topovi pucaju nasumice. Kada budete došli na njihov domet brzo otpuzite do ugla, pomerite se nadole van domašaja i prođite ih kada to bude bilo moguće.

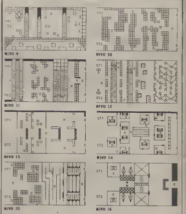
14 nivo (10 bombi) Ovaj nivo je dosta težak samim tim što treba da postavite 10 bombi. Pojavljuju se i mašine koje proizvode neprijatelje tako da ni za trenutak ne možete da predahnete.

15 nivo (5 bombi) U sredini nivoa je dugačak lavirint pun neprijatelja. Opet se držite zidova. Naići ćete i na lasere koji rade sledećim redosledom: 1 dole, 2 dole, 3 dole, 4 dole, 8 gore, 7 gore, 5 gore i na kraju 6 gore. Ovo se ponavlja periodično.

16 nivo (nema bombi) Biće vam drago kada vidite da na poslednjem nivou ne treba da se postavi ni jedna bomba. Dobro procenite vreme da biste prošli mrežasta vrata. Idite do sredine i protrčite kroz njih kad počnu da se otvaraju ne zaustavljajući se ni za trenutak. Kad prelazite preko prenosnih kaiševa pazite na stražare.

Za svaku bombu i život koji vam preostanu po završetku igre dobijate odgovarajući bonus (5 000 za svaku bombu i 100 000 za svaki život). Na osnovu toga dobijate određenu završnu ocenu (poruku). Pročitajte je i probajte da sledeći put budete bolji. ■

Marina MARINKOVIĆ



SHADOW OF THE BEAST II

Radnja igre odvija se u Srednjem veku, kada su velika glad i siromaštvo naterali mnoge porodice da lutaju nepoznatim krajevima u potrazi za boljim životom. Takav je slučaj bio i sa junakom igre. On se sa majkom i sestrom – bebom doselio u Karamoon zemlju na samoj ivici pakla. Jedne kišne noći iznad njihove kuće pojavio se Zelek, ogromno čudovište iz mraka. Ukralo je bebu i potom nestalo. Tada junak igre kreće u akciju. Animaciona sekvenca koja predstavlja scenario ne može se opisati rečima. To se mora videti.

Igra se odvija na ogromnom prostoru i zahteva mnogo prakse i iskustva kako bi se mogla kompletirati. Pojavljuje se mnogo likova od kojih su najvažniji:

Barloom – plemeniti zmaj kome su nestale najbolje sluge i koji čuva magični pergamant.

Ishran – zao zmaj koji je kidnapovao Barloomove sluge sa namerom da ih pojede.

Old Man – starac koji je spreman da za junaka igre napravi oružje kojim bi pobedio Zeleka. Međutim za to mu nedostaju prsten i pergamant.

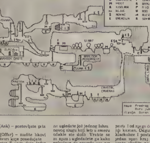
Goblins – odvratne kreature koje su starcu ukrale prsten i čuvaju ga u Crystal Landu.

Snail – puž koji živi u nekom drugom svetu gde vladaju mir i blagostanje.

Zelek – čudovište koje živi na krajnjem istoku Karamoona i koja čuva bebu. Zelek je sluga Malatotha zveri nad zverima.

Sa svakim bićem moguće je komunicirati posredstvom dva tastera.

SHADOW OF THE BEAST II



A (Ask) – postavljate pitanja

O (Offer) – nudite likovima stvari koje posedujate

Taster S vam daje informacije o vašem novčanom i bodovnom stanju. Pomoću tastera F1–F4 vršite promenu predmeta koji trenutno koristite.

Za dobijanje besmrtnosti potrebno je otići desno do Pigmeja I postaviti mu pitanja „The Pints" Energija se neće trošiti. Kada u toku igre budete nailazili na manzure se energijom odmah ih iskoristite da vam ne bi ametale.

Sa startne pozicije Idite levo sve do mosta sa piranama. Kada ga pređete ugledaćete Ishranovog slubu koji pokušava odneti Barloomovog slugu posredstvom statičkog elektriciteta. Skačite I pucajte. Ubicete Ishranovog slugu dok će Barloomov pasti na zemlju i onesvestiti se. Sačekajte da se osvesti. On će vam se zahvaliti na pomoći I reći kako je njegov drug zarobljen od strane Ishrana kako je put opasan i kako postoje nekakve poluge. Upitajte ga za polugu (SWITCH) I on će vam reći koju morate povući gornju (UPPER) ili donju (LOWER). Zapamtite šta vam je rekao I spustite se niz korenje.

Skočite na prvu platformu levo. Krećite se levo sve dok ne ugledate još jednog Ishranovog slugu koji leti u smeru odakle ste došli. Vratite se za njim i ugledaćete ga kako pokušava da prereže uže niz koje ste se prethodno spustili. Ubijte ga i stanite na ivicu platforme. Sačekajte da se pojavi nekakva kreatura koja gura zid. Ubijte je i nastavite levo. Dolazite do još jednog Ishranovog sluge koji puca na vas. Smaknite i njega i uzmite ključ koji će mu tada ispasti. Popnite se na uže ispod koga se nalazi klackalica i skočite desno. Upotrebite ključ i nastavite desno dok ne dođete do mesta gde se nalaze dve poluge.

Povucite gornju ili donju (zavisno od toga šta vam je rekao Barloomov sluga). Spustiće se lift. Uđite. Lift će vas podići u nekakav zamak. Idite desno i preskočite rupu.

Pokupite ključ, novac i energiju. Vratite se do rupe.

Potrebno je uskočiti u rupu i pucanjem oterati još jednog Ishranovog slugu pre nego što ovaj povuče polugu i onemogući vam izlazak iz rupe. Povucite DONJU polugu i vratite se sve do klackalice. Produžite levo i naići ćete na tri poluge koje služe za upravljanje kukom na dizalici. Koristeći te tri poluge prebacite veliki kamen na desnu stranu i ispustite ga sa visine. Kamen će se raspasti I od njega će ostati manji kamen. Odgurajte ga do klackalice I postavite ga na jedan njen kraj a zatim s užeta skočite na drugi. Kamen će odleteti uvis. Idite brzo levo i stanite na lift koji se tu nalazi. Popećete se od Ishrana koji u vreći drži zarobljenog drugog Barloomovog slugu. Ubijte Ishrana a slugu oslobodite.

Barloomov sluga će vam reći lozinku koja vam je neophodna da biste došli do Barlooma. Zapamtite je i vratite se sve do mesta gde ste ubili Ishranovog slugu koji je pokušao da prereže uže. Spustite se dole a zatim Idite levo. Doći ćete do krčme. U njoj pokupite pivo. Vratite se do užeta i produžite desno. Doći ćete do kamene kapije i izgovorite lozinku.

Naći ćete se u Barloomovim odajama. Tu uzmite novac, energiju I pergament. Vratite se do startne pozicije. Idite desno do ulaza u Crystal Land. To je tanka platforma na koju treba skočiti I koja se pri tom raspadne. Pomoću visećih platformi popnite se do mesta po kome hoda neko čudovište I ispaljuje lopte. Ubijte ga. Pokupite energiju, novac (na dva mesta) i sekiru. Ako nemate dovoljno mesta za sve predmete ostavite pergament ali sekiru obavezno morate uzeti. Uđite u Crystal Land. Idite levo i pokupite novac. Trebalo bi da sada imate ukupno 36 zlatnika.

Nastavite do mosta na kojem sedi Goblin. Kada vas ugleda počeće da beži. Trčite za njim i doći ćete do mosta koji se počinje uvlačiti. Sekirama ubijte Goblina koji uvlači most. Razbijte zid koji vam smeta i produžite levo. Popnite se uz lance i u zidu ćete ugledati polugu. Povucite je I idite levo. Povucite polugu koju ćete tu naći I vratite se do lanaca. Spustite se dole. Tu ćete naći mnogo Goblina. Pokupite ključ koji se nalazi desno i idite levo. Na vas pada kavez I bivate zarobljeni.

Goblinsi vas vode u zatvor i bacaju u ćeliju sa još jednim zarobljenikom. Čuvaru ispred ćelije ponudite pivo koje on prihvata. Kada se čuvar napije i zaspi zarvalite vrata i ubijte ga. Uzmite ključ, popnite se uz uže I skočite levo. Oslobodite još jednog zarobljenika i zatim se užetom popnite do kraja gore. Skočite levo, pobijte Golinse i uzmite prsten. Vratite se do užeta. Skočite desno, otključajte vrata I nastavite sve do izlaza iz Crystal Land-a. Uzmite pergament (ako ste ga prethodno ostavili) i siđite do reke.

Preskačite sa ostrva na ostrvo. Iz vode izlazi čudovište. Sredite ga i nastavite desno sve do mosta gde Amiga učitava dalje podatke. Nakon toga ugledaćete džina sa nozem. Namamite ga na most i on će ga svojom težinom provaliti. Preskočite rupu na mostu i idite desno do Old Man-a. Dajte mu pergament I prsten pomoću tastera „O". On će vam napraviti oružje za Zaleka. Vratite se do mosta I upadnite u rupu. Doći ćete u neki drugi svet gde ćete naći rog. Pronađite puža I upitajte za Karamoon. Puž će vam reći da vas može vratiti tamo ako mu prethodno platite. Na sva njegova pitanja odgovarajte sa „YES".

Puž će vas transformisati na mesto gde se nalazi Old Manova kuća. Idite desno do čudovišta u obliku zmije. Desno od njega nalazi se more. Upotrebite rog i iz vode će izaći čudovište u obliku patke. Stanite na njegova leđa I on će vas prebaciti do Zelekovog zamka. Dalje je sve formalnost. ■

Predrag MAKSIMOVIĆ
Miroljub JOVANOVIĆ

Kompilacija

Ispunjavajući brojne želje čitalaca, i u ovom specijalnom izdanju objavljujemo kompilaciju saveta, objavljenih u rubrici „A šta da radim..." od broja 5/90 do 11/90. Nadamo se da ćete pronaći ono što vas zanima.

A

A.C.E. II • ZX • Pre početka igre uključi Crash Detection Off. [illegible]

AAARGH • [illegible]

ACTION FIGHTER • C-64 • Pritiskom na CTRL dobijaš sva oružja [illegible]

ADVANCED PINBALL SIMULATOR • ZX • [illegible] MAGIC [illegible] Spell [illegible]

AFTER THE WAR • A • Šifra za drugi nivo je [illegible] **• ZX •** Šifra za drugi [illegible]

AFTERBURNER • 16 • Pauziraj igru i otkucaj THUNDERBLADE. Kad počneš ponovo da igraš koristi sledeće tastere:

G	ekstra projektili
N –	ekstra level
<	sledeći nivo
>	prethodni nivo

ALTERED BEAST • A • [illegible]

ARCHIPELAGOS • 16 • [illegible]

ARCHON II (ADEPT) • [illegible]

Kvadrat [illegible]

ARKANOID II • A • U high-score upiši [illegible]

B

BARBARIAN • 16 • [illegible]

BASIL • ZX • Cilj [illegible] <SPACE> [illegible]

BASKET MANAGER • [illegible]

BATMAN (3D) • ZX • [illegible]

BATMAN THE MOVIE • [illegible] **• C-64 •** [illegible] MAXIJI

BATTLE SQUADRON • A • [illegible] <SPACE> [illegible] CASTOR.

BATTLE VALLEY • 16 • Otkucaj ROOFR MFLLIE THE MAN ON THE TELE za beskrajni [illegible]

BEACH VOLLEY • 16 • Za vreme igre otkucaj DADDYBRACSY [illegible]

BETTER DEAD THAN ALIEN • C-64 • Kao Password upiši HOTLINE i slovo od A do Z [illegible]

BETTER DEAD THAN ALIEN • [illegible] ELEKTRA BYZY GY DRAMBUIE PLUG SOPRANO MAYONAISE FAUCET POTATO WOOMERA NARCISSUS DEBUTANTE FIRKIN ACOUSTIC TRIPTYCH JABBERWOKKY WHIMSICAL PUNJABI TIDDLYPOM KEMPFEDDI SEPULCHRE EUPHEMISM GRAMMARIAN CROSSWORD QUARANTINE

BEVERLY HILLS COP • C-64 • [illegible]

BLOBBER • C-64 • Pritisak RUN STOP [illegible]

BLOOD MONEY • A • [illegible] PSYGNOSIS [illegible] DEL taster [illegible] HELP [illegible]

BLOODY AFTERNOON • A • [illegible]

BLUE MAX • ZX • [illegible]

BOEING 737 • C-64 • [illegible] SYS [illegible]

BRIDE OF FRANKENSTEIN • ZX • [illegible]

BUTCHER HILL • C-64 • Cilj je [illegible]

C

CABAL • [illegible]

CALIFORNIA GAMES • Surfing [illegible]

CAPTAIN TRUENO • ZX • Šifra za drugi deo je [illegible]

CAPTAIN FIZZ • ZX • [illegible]

CARRIER COMMAND • A • Upiši THE BEST IS YET TO BE [illegible] <SPACE> [illegible] Cheat Mode Active [illegible]

CASTLE MASTER • C-64 • [illegible]

[illegible]

CHARIOTS OF WRATH • 16 • [illegible]

CHASE HQ • A • [illegible] GROWLER [illegible]

CHUBBY GRISTLE • 16 • [illegible] BULTRRP [illegible]

CLEVER & SMART • ZX • [illegible]

COROSABIUS 2 • ZX • [illegible]

CYBERNOID • 16 • Otkucaj [illegible] RAISTLIN [illegible]

CYBERNOID II • A • [illegible] NECRONOMICON [illegible]

D

DEFENDER OF THE CROWN • A • [illegible]

DIE ALIEN SLIME • Cilj je [illegible]

DIE PYRAMYD • C-64 • [illegible]

DIZZY II • [illegible]

DOGS OF WAR • 16 • Otkucaj TIMBO [illegible]

DOMINATOR • 16 • U high-score upiši SHAFT za beskraj života

DRACONUS • [illegible]

DRAGON NINJA • 16 • U toku igre otkucaj TERRIFIC [illegible]

DRAGON SLAYER • C-64 • [illegible]

DRAGONSCAPE • A • U toku igre ALT [illegible]

DUOTRIS • C-64 • [illegible]

g... sunjeli k u g tajom desecm ... ikom Kad ... bi ... ja dob još bomba koja dozjetikom ... poslo ... na ... mesto ... [illegible]

DYNAMITE DUX ● C(?) ● Cilj je da ... [illegible] ... pomoću vremenskih ... [illegible]

DYNASTY WARS ● C-64 ● U toku igre pritiskom na "F1" ... <SPACE> ... [illegible]

E

ELITE ● C-64 ● Za Galactic Hyperspace pritisni "H" ... taster CTRL ... Planeti se dalje približavaju pomoću tastera "J" ... Kad ukucaš posle pritiskom na "INSTDEL" dobijaš sve mogućnosti: S – uključen zvuk "Q" – isključen zvuk "J" ... komandi po X i Y ... "P" – planeta ... RUN/STOP – kod igre preko tastature služi za biranje između sporog i trenutnog vraćanja komande u normalni položaj. A – sve komande na tastaturi postaju osetljivije i brod brzo tanguje na njih. "C" pa "M" – muzika u samoj igri ili samo FX, "B" – muzika i FX ili samo muzika ● ST ● Dva nova opcija ... podaci o brodu ... kada treba otkriti da li se radi o asteroidu ... Cargo Canister ... Rocket ... upotrebljive samo 4 puta.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL ● C-64 ● Ako se u toku ... pojave ... [illegible]

resetuj kompjuter (RUN STOP RESTORE) i ponovo startuj sa SYS2064.

EMPIRE STRIKES BACK ● 16 ● U ... ekranu drži "HELP" i ... XIFARGROTCEV (obrnuto VECTORGRAFIX ...) i taster ... pritisak na određene tastere ... određene stvari. Reclame: "L" "C" ... "D" prikazuje slike Luke Skywalker, C3PO-a i Darth Vejdera.

EXOLON ● 16 ● Ime se ... high-score kao AD ASTRA.

F

F-18 HORNET ● C-64 ● Komande na tastaturi: F1 – dobijanje podataka ... F3 – automatska ... F5 ... (borbeni ... aviona) F7 ... Greenlandu ... u Panamu i ... F7 – uvlačenje i izvlačenje točkova "P" – pauza "←" – ... CTRL – levo "2" ... <SPACE> – pucanje

FALCON ● 16 ● U toku leta držeći "X" "SHIFT" i CONTROL ... [illegible]

FERRARI FORMULA ONE ● C-64 ● ... [illegible] ... i pritisnuti pucanje.

FIGHTER BOMBER ● A ● ... YAWN SUCK AROD VERSION SO WHAT IF I DO

FORCE SEVEN ● C-64 ● Cilj je ... [illegible] ... planeti ... sa ... [illegible]

F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER ● ZX ● Ako ... program ... BREAK ... CONTINUE (ENTER) ... [illegible]

Komande sa tastature

1–4	izbor oružja
B	kočnica
D	[illegible]
E	– pali (gasi) motor
F	– flaps
G	točkovi
H	ubrzanje [illegible]
I	bljeskalice
J	smanjenje [illegible]
K	[illegible]
M	identifikacija [illegible]
N	uključuje [illegible]
R	ECM
S	status
T	identifikacija [illegible]
U	izvlači (uvlači) [illegible]
V	pogled
W	popis oružja
Y	HUD [illegible]
/	[illegible]
SYMBOL SHIFT	[illegible]

Indikatori

A	[illegible]
WB	[illegible]
LG	točkovi
FLP	flaps
SB	[illegible]
G	[illegible]
B	[illegible]
M	[illegible]
ECM	ECM [illegible]
IRJ	[illegible]
DCY	[illegible]
F	[illegible] CRT-u
W	[illegible]
S	[illegible]
RWR	[illegible]
FRR	[illegible]

FOOTBALLER OF THE YEAR [illegible] Double [illegible]

Podaci u timovima (ime menadžera, nadimak, stadion)

Aberdeen – Mr Scott, Dons, Pitodrie
Arsenal – Mr Graham, Gunners, Highbury Park
Aston Villa – Mr Taylor, Villans, Villa Park
Cardiff City – Mr [illegible], Bluebirds, Ninian Park
Celtic – Mr McNeill, Bhoys, Celtic Park
Chelsea – Mr Campbell, Blues, Stamford Bridge
Dundee Utd – Mr McLean, Terrors, Tannadice Park
Everton – Mr Harvey, Toffeemen, Goodison Park
Leeds Utd – Bremner, United, Elland Road
Liverpool – Mr Dalglish, Pools, Anfield
Manchester Utd. – Mr Ferguson, Red Devils, Old Trafford
Newcastle Utd – Mr McFaul, Magpies, Saint James Park
Norwich – Mr [illegible], Canaries, Carrow Road
Nottingham Forest – Mr Clough, Reds, City Ground
Rangers – Mr Souness, Gers, Ibrox
Sheffield Wed. – Mr Atkinson, Owls, Hillsborough
Sunderland – Mr Smith, Rokermen, Roker Ground
Swansea – Mr Yorath, Swans, Vetch Field
Tottenham – Mr Venables, Spurs, White Hart Lane
West Ham Utd. – Mr Lyall, Hammers, Upton Park
Wolverhampton – Mr Turner, Wolves, Molineux

Podaci o fudbalerima (igrač godine, rezultati u F.A. kupu)

1967 – Charlton, CHELSEA–TOTTENHAM 1:2
1968 – Best, EVERTON–WBA 0:1
1969 – Mackay, MANCHESTER CITY–LEICESTER 1:0
1970 – Bremner, CHELSEA–LEEDS UTD 2:1
1971 – McLintock, LIVERPOOL–ARSENAL 1:2
1972 – Bremner, LEEDS UTD–ARSENAL 1:0
1973 – Jennings, LEEDS UTD–SUNDERLAND 0:1
1974 – Callaghan, NEWCASTLE–LIVERPOOL 0:3
1975 – Mullery, WEST HAM UTD–FULHAM 2:0
1976 – Keegan, SOUTHAMPTON–MANCHESTER UTD 1:0
1977 – Hughes, MANCHESTER UTD–LIVERPOOL 2:1
1978 – Burns, ARSENAL–IPSWICH TOWN 0:1
1979 – Dalglish, MANCHESTER UTD–ARSENAL 2:3
1980 – McDermott, WEST HAM UTD–ARSENAL 1:0
1981 – Talbot, TOTTENHAM–MANCHESTER CITY 3:2
1982 – Perryman, QPR–TOTTENHAM 0:1
1983 – Dalglish, BRIGHTON–MANCHESTER UTD 0:4
1984 – Rush, EVERTON–WATFORD 2:0
1985 – Southall, EVERTON–MANCHESTER UTD 1:0
1986 – Lineker, LIVERPOOL–EVERTON 3:1
1987 – Allen, COVENTRY–TOTTENHAM 3:2
1988 – Barnes, WIMBLEDON–LIVERPOOL 1:0
1989 – Nicol, LIVERPOOL–EVERTON 3:2

FORGOTTEN WORLDS ● 16 ● Otkucaj ARC ... [illegible] ... Tokom igre, taster "S" ... "N" ... [illegible]

FUTURE WARS TIME TRAVELLERS ● ST ● Šifra ... [illegible] ... je 4015

G

GARFIELD ● ZX ● Kad ... [illegible] ... baci ... četiri sanduka.

GHOSTBUSTERS II ● Na prvom nivou ... [illegible]

GHOSTS 'N GOBLINS ● C-64 ● Na prvom nivou ... [illegible] ... 0:02 minuta ... 15 puta ... [illegible]

GHOULS 'N GHOSTS ● A ● Otkucaj KAREN BROADHURST ... [illegible]

● Na početku igre ... [illegible] ... iz zemlje.

GIANA SISTERS ● C-64 ● Da bi ... [illegible] ... <SPACE> ... [illegible]

GLOBETROTTER ● A ● Pritisni "K" "M" i <SPACE> ... "<" ">" "?" "K" "L" ... na sledeći nivo.

GOLDRUNNER ● ST ● U toku igre "F" ... "O" u sledeći nivo.

GRAVITY FORCE ● 16 ● Kad ... WARPus, ... broj željenog nivoa.

GUNSHIP ● Od naoružanja dozvoljeni su M-61 i Hellfire rakete. Protiv ... mitraljeze i topove gađaj 20mm topom, iz daljine od ... 1.5–4.0 km. Ostale gađaj Hellfire raketama. Kod povratka u bazu se Password koji dobijaš u opisu misije treba dati sledeći Countersign.

PASSWORD	COUNTERSIGN
ACCENT	TRAMPOLINE
BILLBOARD	KICKBACK
CROMAGNON	MELODRAMA
DAKOTA	ONSTAGE
ELECTRA	VERTICAL
FOOTHOLD	INSOLENT
GRENADIER	NOCTURNE
HEDGEHOG	LOCKSMITH
IVORY	WILLOW
KNOCKOUT	PUREBRED
LOZENGE	ROMANTIC
MAZURKA	YELLOW
NEBULA	QUARTZ
OVATION	UPSTART
PENTHOUSE	SYMPHONY
QUARTZ	ZEBRA

GREAT GIANA SISTERS • C-64 • Pritisni zajedno SHIFT' RUN /STOP' CTRL' ← 'F' 'C' i preći ćeš u sledeći nivo.

GREEN BERET • C-64 • Pre prelaza tako što ideš sa leve strane podmorničke kupole i dotakneš se [illegible] sa leve ceda sa [illegible] strane [illegible] dođe do toke, a ti ustaneš pa će [illegible]

GUADALCANAL • CPC • Najvažnije su grupacije se [illegible] na. Ako predvidiš Japance [illegible] svieta postavi u granja [illegible] ekrana, bod kasnis

H

HACKER • C-64 • Šifre se kuca ja svim redom

1 MAGMA LTD (sa [illegible])
2 AXD-0310479
3 HYDRAULIC
4 AUSTRALIA

• ZX • Sve šifre su iste osim drugo AXD-0310479

HYBRIS • 16 • Otkucaj COMMANDER a high-score [illegible] 'F2' 'F8' [illegible] svu opremu [illegible] prebaciti na sledeći nivo • 'F8' daj besmrtnost. • C-64 • Pritiskom na RETURN [illegible] imaju [illegible]

I

IMPOSSAMOLE • C-64 • Glavnog neprijatelja na kraju [illegible] treba udariti 30-tak puta. Na [illegible] nivou treba ga udaradi samo dok se mu ne [illegible]

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE • ZX • I. Jone prelazi ta [illegible] sačekaš da neprijatelj [illegible] prvoj lijani krene nagore. Skoči na lijanu i ideš za njim [illegible] deo lijanu se [illegible] drag [illegible] Onda se prebaciš na sledeću lijanu [illegible] nagore. Isto uradiš i sa [illegible] lijanom. Kad se popneš do kraja treće lijane samo skoči ulevo i igraj dalje. • C-64 • Na [illegible] podelje kreni desno. Na [illegible] ruše koja [illegible] svoj vrat kroz krov [illegible] Indijevi noge [illegible] sa poševini [illegible] Kad [illegible] Na sličan način pređi [illegible] Zatim je [illegible] jedna [illegible] čovek koga treba da [illegible] pesnicom.

INTERNATIONAL RUGBY • ZX • Kad se gol pojavi u krajnjem planu [illegible] veliko [illegible] prema strani gola.

IO • C-64 • [illegible] prvog nivoa [illegible] 4 dela [illegible] 2 krila i kugla. Uništavas [illegible] Pucaj u [illegible] laserom [illegible] kroz [illegible] gore [illegible] ciljaj [illegible] Kugla [illegible] 15 puta.

IRON LORD • C-64 • Prvi deo Chateney Malebry: [illegible] kap (Cap) i daj je travaru [illegible] (Baby) i [illegible] (Ara [illegible]) [illegible] (Peddal) [illegible] Malebry – od travara [illegible] (Antidote) [illegible] Abbey [illegible] (W[illegible]) kafemenu [illegible] vratiti [illegible] milionu [illegible] tvojoj strani. Drugi deo U [illegible] Moguće je spajanje [illegible] imaju [illegible] Treći deo. Nađi [illegible] odgovara

juće ključeve za vrata. U prvom pu[illegible] 4, u drugom i trećem po jedan u četvrtom 11, u petom 2 i u šestom 10. Na kraju svakog lavirinta je novi ok[illegible] Za razgovor sa [illegible] aktiviraj opciju Discuss više puta. [illegible] za oko 15 koraka. Na „primer" u [illegible] 57–59 (Ašina [illegible] – druga [illegible] 71–73 [illegible] 85–87 [illegible] za [illegible] za vlasnom [illegible] emblem sa donje strane [illegible] To War [illegible] stanje napadačke strane. Jedinice koje zajedno imaju snagu od 500 [illegible]

IT CAME FROM THE DESERT • A • Da bi snimio poziciju na disketu moraš je formatirati kao "DSAVE"

J

JETSONS • Da bi mogao [illegible] potrebni su ti ključevi koji se nalaze [illegible] Kad razgovaraš [illegible] šefom budi pouzdan i [illegible]

JOE BLADE • C-64 • Ako [illegible] bomba moraš slediti dužijena [illegible] po abecednom redu (složi ih u [illegible]). Onda možeš isključiti bombu

K

KARATE KID II • 16 • Tasterom P prebacuješ se na sledeći nivo.

KENDO WARRIOR • ZX • Ako stanu tačno ispod lasera [illegible] gađati. [illegible] koristi kao lift

KNIGHT TIME • ZX • Nalaziš se na svemirskom brodu USS Pisces u XXV veku. Pomoću [illegible] se vraćaš u svoje vreme. Sa [illegible] pozicije [illegible] kompjuteru da ti pomogne

kao nakon [illegible] moraš da [illegible] rekao

LEGEND OF SINBAD • C-64 • Šifre za više nivoe su COSMO i STORM

LASER SQUAD • CPC • Vedar Dwalles neoružavati [illegible] nekoliko [illegible] ga [illegible] ostali • C-64 • Misija se sledeća

1 ASSASINES Treba da uđeš u kuću [illegible] Sterner Rega x koga čuva [illegible] Combat Droid

2 MOONBASE Cilj je [illegible] uređaje Analysis i Databank

3 RESCUE FROM THE MINES Treba da oslobodiš svoja tri [illegible] eksploziva i odvedeš ih do Elevator Down-a.

4 EXPANSION – Spreči Battle Droid-a [illegible] Core polja Battle Droid ima jak [illegible] strane i zato ga gađaj s [illegible] je mala prostorija u kojoj je otvoren [illegible] U njemu su Green Key i Purple Key [illegible]

5 PARADISE VALLEY Cilj je da komandosi koji [illegible] Security Devis [illegible] do krajnjeg desnog ekrana i [illegible]

6 STARDRIVE – Komandose treba odvesti u desnu [illegible] kompleksa i [illegible] vrata [illegible] Kad [illegible] Stardrive [illegible] levi deo ekrana [illegible]

7 LASER PLATOON – Pobij sve protivnike. Armoury Droide gađaj u zadnji deo

Lonskog. Igra počinje 1932. godine kad od njegove ćerke Silvije [illegible] 10.000$. [illegible] Steve [illegible] svedoka koji je video ubistvo. Tu je i Delores [illegible] Na početku [illegible] – Pritiskom na taster ← [illegible] kompjuter će ti [illegible] koordinate [illegible] Pritiskom na 'V' pozivaš Veneru koja je zaljubljena u tebe pa ti sve podatke [illegible] Lu Ćeu koja je zaljubljena u tebe pa joj moraš platiti 250–300$ za informacije. Iz Communications: [illegible] koordinate: Carl Lusky NC 4441 Steve Clements NC 4530 Delores [illegible] NC 4020 [illegible] Lusky NC 4432. Pri [illegible] veoma je važno [illegible]

MICKEY MOUSE • ZX • Cilj je vratiti [illegible] čarobni [illegible] Delovi [illegible] su na vrhovima četiri kule. Sa <SPACE> [illegible]

MIKIE • Cilj je pokupiti sva srca iz učionice tako što [illegible] Kad pokupiš sva srca idi do levih vrata [illegible] i pritisni paranje. Nađi [illegible] Treba ući u vrata sa [illegible] 3 [illegible] devojka. [illegible] • C-64 • Najveća srca se uzimaju tako što [illegible] sa leve strane [illegible] u ravni sa srcem [illegible] 3–4 puta pritisnes [illegible]

MILLENIUM • ST • [illegible] pokupi [illegible] probac [illegible] vrati

KILLED UNTIL DEAD • Rešenje prvog dela ima nekoliko jer računar menja ubistva pri svakoj novoj igri

Slučaj	Ubica	Žrtva	Oružje	Soba	Motiv
A case for the birds	Claudia	Mike	bomba	Mikeova	He blew your box away
Drunken follies	Agatha	Mike	otrov	Mikeova	You wanted Mike a shimp sippy
Rosujelaja or [illegible]	Agatha	Mike	bomba	Peterova	Mike lilled your chambergot with oil
Fast food fight	Mike	Sydney	otrov	kuhinja	He would've rained McBurger
Hold the mustard	Mike	Peter	nož	Agathina	Peter was blackmailing you
Mars needs women	Peter	Claudia	pištolj	Peterova	Claudia gave you a lousy prediction
Weight watchers	Sydney	Agatha	bomba	Mikeova	Agatha ate last of oatmeal

(Help) Daće ti ID karta. Uzmi ribu koja se nalazi u toj prostoriji. Nađi kameru i sa svom tom opremom idi da rubeta Klinka. Daj mu kameru i film [illegible] pomogne. Uzmi mu fotografiju koju ti je uradio [illegible] ispravnu ID kartu. Od Saraba [illegible] komandnog mesta uzmi tablete i [illegible] Fortify [illegible] energije

L

LAST DUEL • 16 • Startuj igru pa udaraj sa F4 drži HF[illegible] levi SHIFT [illegible] Nastavi igru i koristi [illegible] tastera na [illegible] 'F8' [illegible] je života.

LAST NINJA • C-64 • Na drugi ima 4 nivoa. Cilj je preći sve [illegible] Prelazi ga sa pomoću [illegible] koje si pokupio na početku nivoa.

LAST NINJA II • C-64 • Da bi preskočio [illegible] reku na prvom nivou na ekranu na kojem je reka [illegible] krivudavom stazom. Čuvaj se [illegible] Kad dođeš do kraja staze na tom ekranu skoči [illegible] Kraj njega je čamac kome se [illegible] ali ga udari [illegible] (gacanje + [illegible]) [illegible] Vrati [illegible] pređi [illegible]

LEONARDO • C-64 • Passwordi su L18 MOONWALK L22 FOOTBALL L30 BLITTER

LICENCE TO KILL • ZX • Na drugom nivou [illegible] tastera za [illegible] levo i desno [illegible] Kad [illegible] skupljaš [illegible]

LOST DUTCHMAN MINE • A • Da bi [illegible] (ime pozicije) 400 [illegible] adresa [illegible] 40000 0000 [illegible] 0000 0000 [illegible] 0000 0000. Sve [illegible] (ime pozicije) 40000 [illegible] adresa [illegible] zauvek i dozvoljeno [illegible]

M

MANCHESTER UNITED • A • Gol [illegible] Na kupu [illegible] Lajton je najbolji [illegible] u ligi.

MEAN STREETS • C-64 • Cilj igre je da nađeš ubicu profesora Karla

zaš Orbitalni laseri su efikasniji od lovaca, ali [illegible] marsovskog napada. Za [illegible] pravi [illegible] drugim planetama

MISSION ELEVATOR • N [illegible] lazić skupljanjem tajnih dokumenata [illegible] Stanuš pored [illegible] vrata [illegible] paranje + dole i uđeš unutra. Kad pokupiš sva dokumenta [illegible] Tamo te čekaju [illegible] koja će te odvesti do drugog nivoa

MOONWALKER • C-64 • Na drugom nivou [illegible] Predmeti se [illegible] Predmeti koji [illegible] treba pokupiti [illegible] mapa. Stanu na predmet [illegible] • ZX • U prvom nivou [illegible]

MYTH • C-64 • Važi za disk verziju [illegible] SYS 2272 (59700) [illegible]

N

NAVO ASSAULT • ZX • Kad [illegible]

NEUROMANCER ● Ice-breaking programi za razbijanje leda u Cyberspaceu nisu svi podjednako uspešni. Najbolji su Decoder (kog nabavljaš u Metro Holografixu), Blowtorch (kupuju 3.0 nabavljaš kod Panther Moderns) i Hammer (sto kao i Blowtorch). Uspešni su Drill (nabavlja 1.0 nabavljaš u Metro Holografixu) a super uspešni su Depth Charge i Logic Bomb. Kod Julius Deana možeš kupiti [illegible] pitanja What do you know about skill chip. Kod njega se mogu naći [illegible] Bargaining, Cryptology, Philosophy, Phenomenology, Psychoanalysis je vrlo koristan i obavezno gi... kad kreće u Cyberspace. [illegible] Philosophy [illegible] What do you know about [illegible] Metro Holografi... ima [illegible] (Debug [illegible]) Deane [illegible] Metro Holografixa daj [illegible] Sophisty [illegible] Zen [illegible] Bank of Zurich [illegible] Booth [illegible] programa Sequencer 1.0 [illegible] (ne smeš pritisnuti <SPACE>) pritisni [illegible] program. Šifra za drugi [illegible] Asano Computing je Vendors [illegible] Romcards. Na C-64 Larry Moe će ti reći sledeće: What do you know about Copitalk? Podaci o Copitalk [illegible] Chip koji možeš [illegible] SAK. [illegible] (Lonny) [illegible] Do you know anything about...") Lonny Zone Microsoft Hardware Software Softwares Hitachi Justice Law Lawyer Judge Cyberspace Music Message (Where [illegible]) Cyberspace [illegible] Shop Message Maelynsha Wale Gentleman Loser Cheap Hotel Hitachi Fuji, Hosaka, Musabori, Sentinel, Sense/net. Zion Cletic kod starca (old man) [illegible] Banking Freeside Bank Beaks [illegible] Gemeinschaft, Dub Maelcum Mu... Zion Odisej [illegible] DUB [illegible] Maelcum [illegible] besplatno [illegible] (Marcus Garvey) [illegible] Bank of Zurich [illegible] Booth [illegible] Sequencer 1.0 [illegible] Il aktivi [illegible] Sequencer 1.0 U Bank of Zurich [illegible] računa. [illegible] Bank Gemeinschaft (level 2) Na jednom računu [illegible] je 30 000 kredita [illegible] Lako [illegible] (648328165868) Posle [illegible] (Bernhardt) [illegible] suma i broj računa (712345430184) [illegible] Bank of Zurich. Šifra za [illegible] Gemeinschaft [illegible] je BG1108. [illegible] poruke n [illegible] Faxn. Svake poruke ima [illegible] pritiskom na taster M (mode) [illegible] Novi [illegible] poruke n Faxn. [illegible] (Bulletin Board) naći ćeš [illegible] poruku od Armitagea. [illegible] Pošalji poruku (to Armitage) i upiši svoj Bank ID (056306118). [illegible] 10 000 kredita [illegible] General Armitage [illegible] Matrix restorana [illegible] Ako to uradiš [illegible] Justice Booth [illegible] dođe novi dan i moći ćeš se slobodno kretati [illegible] Ako je Rebecca [illegible] Armitage [illegible] Matrix [illegible] Send Message. Modern Bob [illegible] Sea Hitachi i Regular follows. [illegible] u Cyberspace [illegible] Sense/neta.

Baza	Lokacija	Koord.		Programi	Jež. leda
World Chess	Chiba	160	80	N	
Psychologist	Chiba	96	32	N	
Consumer Review	Chiba	32	96		
Cheap Hotel	Chiba	112	112		
Asano Computing	Chiba	16	112		
Panther Moderns	Chiba	224	112	Thunderhead 1 Cyberspace 1 Decoder 2 Blowtorch 3	
Gentleman Loser	Loser	416	64	Slow 1 Injector 1	
S.E.A.	Loser	352	64	Copitalk 4	
Castrated	Loser	384	32	Thunderhead 2	
Tozoku	Loser	480	80	Drill 2 Acid 1 Blowtorch 3	
Copenhagen University	Loser	320	32	Decoder 1	
I.R.S.	Loser	272	64	Probe 4 Mimic 1 Jammies 1	
[illegible] Police	Loser	256	112		
Freematrix	Loser	352	112	N	
Les Justice	Loser	416	112		
NASA	Loser	448	32	N	
Sense Net	Sense/Net	48	320	N	900
[illegible]	Sense/Net	160	320	N	100
Musabori	Hi-Tech	208	208	N	200
Hosaka	Hi-Tech	144	160	N	100
Hitachi	Hi-Tech	32	192		
Fuji	Hi-Tech	112	240		
[illegible]	Bankgemein	416	208	N	1000
[illegible]	Bankgemein	448	320	N	1000
Bankgemein	Bankgemein	304	320	N	1000
[illegible]	Bankgemein	336	208	N	
Tessier Ashpool	Tessier Ashpool	384	416	N	
Phantom	Tessier Ashpool	320	464	N	
Allard Tech	Tessier Ashpool	432	464	N	
Bank of Berne	Bank of Berne	336	160	N	400
[illegible]	Bank of Berne	288	208	N	400
D.A.R.P.O.	Bank of Berne	336	240	N	400
[illegible] Registry	Bank of Berne	432	240	N	400
[illegible]	Bank of Berne	464	160	N	400



[illegible] svoju Asano [illegible] se kreće [illegible] (menjanje) [illegible] treperi na O [illegible] Jednom jedinom spravljaš sve [illegible] pritisni <SPACE> [illegible] mogućnost da [illegible] Kad rasporediš snage pritisni E [illegible] raspored [illegible] potpunim uništenjem jedne od strana.

NEMESIS ● C-64 ● Za dobijanje pomoćnih oružja pokupi svetleće [illegible] i ga ti... drži SHIFT.

NEW ZEALAND STORY ● 16 ● Pritisni DEL zatim [illegible] i jedan po dva [illegible] DRATSABIWIKNEKCUFREH TOM (otvoreno je vrlo beznačajno) ili FLUFFY KIWIS. Dobijaš bezbroj života.

NIGHTMARE ON ELM STREET ● C-64 ● Cilj je pronaći [illegible] levo-desno njegova [illegible] je [illegible] nije [illegible].

NINJA MASACRE ● C-64 ● Šifre za nivoe: 5 HTLA, 10 HTLB, 15 HTLC, 20 HTLD, 45 HTLI.

NINJA SPIRIT ● A ● Pritisni F9 za pauzu, napiši TSUKIKAGE, pritisni levi SHIFT i dobićeš neranjivost.

NINJA WARRIORS ● A ● Drži pritisnut levi taster miša dok se ne pojavi glavna uvodna slika. U toku igre pritisni CAPSLOCK i sada [illegible] od sledećih šifri: MONTY PYTHON ili SKIPPY ili A SMALL STEP FOR A MAN ili THE TERMINATOR ili STEVEN ALSTIN. Posle pritisni CAPSLOCK ponovo. ● ST ● Drži ALT dok kucaš šifre CASABLANCA ili GENISIS OF THE DALEKS i prvo četiri za Amigu.

O

OLLIES FOLLIES ● C-64 ● Pripoznate su FRANK PANDA.

OLLY & LISSA II ● ZX ● Lopa [illegible] jedno od velikih [illegible] Posle vrata vode u više prostorija [illegible] pojave [illegible].

OMNI PLAY BASKETBALL ● C-64 ● Kod kaseće verzije [illegible] trebaju

[illegible] posebne igre za jednog i dva igrača. [illegible] pritiskom na F8 [illegible] parametre. [illegible] je na F8.

OPERATION HORMUZ ● Na bazu [illegible] u mestu (palica levo-desno) [illegible] palicu nadole i [illegible]

OPERATION THUNDERBOLT ● C-64 ● U high-score upiši WIGAN NINJA za beskonačno života. F2 prebacuje to na sledeći nivo.

OPERATION WOLF ● C-64 ● Dodaci koje dobijaš skupljanjem slova F [illegible] F - [illegible] municije.

OUT RUN ● Komande sa tastature: A - levo, 4 - desno, 3 - gas, 2 - menjanje brzina. ● ST ● Tokom igre otkucaj STARION i onda koristi taster S za sledeći nivo i T za vreme. ● A ● U toku igre otkucaj RED BARCHETTA, taster T daje dodatno vreme, a G sledeći nivo.

P

P-47 ● A ● U high-score upiši ZEBEDEF. Ako posle toga u igri pritisneš F1 prelaziš na sledeći nivo, a sa 1-2 dobijaš novi avion.

PACLAND ● 16 ● U uvodnom ekranu otkucaj AVALON za beskonačne živote.

PARALLAX ● C-64 ● Da bi prvšao na sledeći nivo moraš prethodno da uključiš [illegible] na glavnom računaru za taj [illegible]. Nađi [illegible] kartu (ID) koja [illegible] naučnika, otključaj najveći kompjuter. Ukoliko [illegible] dobićeš jedno od slova lozinke i njegovu poziciju. Pronađi banke računar i u njega ubaci [illegible] kartice i dobićeš novac (kredite). Uključenjem n pravougaoni kompjuter [illegible] kupi opremu (Banana Pack) u kojoj se [illegible] ostalog nalazi i droga. Kada pilji naučnika drogiraj ga, dovedi do glavnog kompjutera i ukucaj šifru. Prečice šifri dobijaš pritiskom na RETURN - RUN/STOP - pause - <SPACE> - gear up/down F7 - shields on/off. Šifre su 1. PROJECT 2. FORTY 3. MOIST 4. RAISE 5. GLOBE. Ako imaš Cracked verziju umesto MOIST ukucaj CODEX.

PIPE DREAM ● C-64 ● Passwords su 4 - HAHA, 8 - GRIN, 12 - REAP, 16 - SEED, 20 - GROW, 24 - TALL, 28 - YALL.

PIPE MANIA ● A ● Kodovi su HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL.

POPULOUS ● A ● Da bi [illegible] protivničkog [illegible] spod [illegible] dok se podesi [illegible] Prethodno [illegible] God podesi opciju Walls [illegible] ● ST ● Šifre za prvih 18 [illegible] 2 CALDIEHILL, 3 SCOGLEMET, 4 BURWILCON, 5 BILLEHIFT, 6 BADACON, 7 CORPEHAM, 8 QAZITOBY, 9 SHIDIPHOLL, 10 TIMPEOLD, 11 TOAMELAS, 12 NIMOUTJOB, 13 ALPIOPOUT, 14 VERYTLIN, 15 DOUPEBAR, 16 SCUMPHILL, 17 NIMLOPILL, 18 ALPIKEHAM.

PORTS OF CALL ● A ● [illegible] kada je [illegible]

PRESIDENT IS MISSING ● C-64 ● [illegible] (NSC) je [illegible] (CIA) - [illegible]

PUFFY'S SAGA ● ST ● Pritisni F5 [illegible] UNDO [illegible]

R

R-TYPE ● A ● [illegible] SUNJYA [illegible]

RAID OVER MOSCOW • **ZX** • Ide polako malo, zatim naiesno i [illegible] ... [illegible] gde je [illegible] ... Posle pokaži [illegible] ...

RAINBOW WARRIOR • **C-64** • [illegible]

Stop Acid Rain – [illegible] ... sa vrha [illegible]

[illegible] – Čuvaj se [illegible] ...

Seal Culling – skupljaj [illegible] ... Pazi [illegible] lovce na loke [illegible]

Ocean Dumping – [illegible] ... se na [illegible] ekrana

Pipeline Blocking – [illegible] ... Čuvaj se morskih [illegible] ... električne mreže i izlaz [illegible]

Illegal Whaling – [illegible]

RAMBO III • **C-64** • Struja se [illegible] ... [illegible] • 16 • Upiši KENE GADE [illegible] ...

RED HEAT • **C-64** • Za [illegible] ... tipke X i Y.

REMEDY • Šifre: 2 ASP 3 CROCODILE 4 EARTHWORM 5 SEASNAKE 6 ANEMONE 7 BASILISK 8 CEPHALOPOD 9 ANNELID 10 LEVIATHAN 11 OPHIDIAN 12 KING COBRA.

RETROGRADE • Cilj igre je [illegible] ... svih ćevare podzemlja, na kraju svakog nivoa. Prolaziš kroz [illegible] ... [illegible]

RETURN OF THE JEDI • 16 • [illegible] ... high-score DARTH VADER pritiskom na F2 [illegible] nivoa.

REVEAL • Kad popuniš sva polja [illegible] ... [illegible]

RICK DANGEROUS • A • Kad [illegible] ... [illegible] • C-64 • Postoje [illegible] ... [illegible] • ZX • [illegible] ...

ROAD BLASTER • 16 • [illegible] ... I WILL ASTRANOVI [illegible] ...

ROBIN HOOD • [illegible] ...

ROBOCOP • 16 • U toku igre [illegible] "UNDO" "HELP" i "BACKSPACE" [illegible] kucaj ALEXMURPHY [illegible] ... Ako [illegible] kucaš BEST KEPT SECRET [illegible].

ROCK'N'ROLL • A • Kad [illegible] ... COUNTRY, moći [illegible] ... • C-64 • Na [illegible] ... pritiskom na <SPACE> [illegible] ... verzija – pritisni [illegible] 2 [illegible] <SPACE> prelaziš na sledeći nivo.

ROCKET RANGER • Do cepelina [illegible] ... • C-64 • Da bi [illegible] ...

RUNNING MAN • C-64 • Rupu na drugom nivou prelaziš [illegible] ... Gurni džojstik nagore i Arnie će [illegible] ... Nikako ne koristi pravac gore-desno.

S

SDI • ST • Otkucaj ALFRIC u high-score [illegible] ... nivoa.

SABOTEUR II • U svakoj [illegible] ... [illegible]

SAMURAI WARRIOR • C-64 • [illegible] ...

SATAN • ZX • Šifra za drugi nivo je 10.11.10[illegible]

SAVE NEW YORK • C-64 • Kad [illegible] ...

SCORPION • 16 • [illegible]

[illegible] -score IMPORTI [illegible] ... 10 života.

SECURITY ALERT • C-64 • [illegible] ... Šifre za alarm su 99 91 [illegible] ... Digitron [illegible] šifri.

SHADOW OF THE BEAST • A • Čekaj [illegible] ... na zarazu pronagu [illegible].

SHINOBI • [illegible] ... • C-64 • Kad se bije sa velikim [illegible] ... <SPACE> [illegible] ... • ZX • Treba da [illegible] ... <SPACE>) [illegible] ...

SIDEWALK • C-64 • Da bi [illegible] ... What can you tell me – for a Fiver? [illegible] ... "The man with the [illegible]" ... Have you got any motorbike wheels? [illegible] ...

SILKWORM • Da bi igrali dva [illegible] ... džip (Jip) i sa helikopter (Hel). • A • [illegible] ... SCRAP 28

SOLOMON'S KEY • 16 • [illegible] ... Press any key [illegible] ... HELP.

SORCERER LORD • C-64 • Komande sa tastature:

N – sever-zapad
E – sever-istok
X – jugo-zapad
S – zapad
F – istok
M – mapa
T – [illegible]
O – [illegible]
1) [illegible]
2) – sam [illegible]
D – [illegible]
O' – [illegible]
1. za puštanje igre
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]

SPACE ACE • A • Da bi video [illegible] crtani film [illegible] ... DG DEMO DEXTER [illegible] ...

SPACE HARRIER • ST • Ovoj na high-score [illegible] ... RAF.

SPACE ROGUE • C-64 • [illegible] ...

SPEED KING • C-64 • [illegible] ...

STAR FLIGHT • C-64 • [illegible] ... RETURN [illegible]

STAR TREK • C-64 • Brod se pušta u pogon tako što [illegible] ... Sat Course [illegible] ... Warp [illegible] • ST • [illegible] ... Carrek [illegible] ...

STARQUAKE • CPC • Najveća je prednost [illegible] ... Delovi se nalaze u [illegible] piramidi. [illegible] ...

STEEL THUNDER • Ako se prebaciš [illegible] ACCOLADE [illegible] ... • C-64 • Komande sa tastature:

'←' – start tenka
'1' – motori (on/off)
'2' – infracrveni filter
'4' – vesač
'5' – [illegible]
'6' – mitraljezac
'7' – [illegible]
'8' – količine oružja
'9' – karta
'M' – kompjuterska kontrola pucanja
'N' – filter periskopa
'V' – [illegible]
'Z' – dimne bombe
F1 – [illegible]
F3 – [illegible]
F5 – udaljenost
F7 – [illegible] granate

STRIDER • C-64 • Laser se [illegible] ... • 16 • [illegible] "F9" Dzi HELP ... SHIFT [illegible] ...

STRIKE FLEET • C-64 • Komande za upravljanje:

1–4 – [illegible]
A – [illegible] načina upravljanja
C – [illegible] broda ili helikoptera
G – pokazivanje [illegible]
H – [illegible]
I – [illegible]
M – [illegible]
R – [illegible]
S – [illegible]
T – [illegible]
U – [illegible]
X – [illegible]

STRIP POKER • C-64 • [illegible] ... AMT=100 [illegible] ...

SUPER CYCLE • ZX • [illegible] ...

SUPER GOLD RUNNER • ST • [illegible] BACKSPACE [illegible] ... PINK FLOYD-ARL-GODS.

SUPER HANG ON • ST • Otkucaj 2071 u high-score. [illegible] CTRL ALT Z T [illegible] ... • A • [illegible] -score 750.

SUPERMAN • C-64 • [illegible] <SPACE>.

SWORD OF SODAN • [illegible] ... NANCY [illegible] ...

T

TEMPLE OF TERROR • C-64 • Teleskop se može preći [illegible] (Eena ian Deck)

TENNIS CUP • A • Višenivoska igra [illegible] najjači [illegible] dok se [illegible] lopta [illegible] Opasnost [illegible] paralelno [illegible] 815 za boljeg.

THALKEN OF GALL • C-64 • Zmija koja čuva kreće [illegible] u zamku [illegible] krenu [illegible]

THE DETECTIVE • Medaljon [illegible] U [illegible] sa [illegible] makarona [illegible]

THE MUNSTERS • C-64 • Cilj je spasti devojku Merilin [illegible] porodice Munsters. Na prvom nivou treba kupiti predmete [illegible] (Benna ho[illegible]) pomoću kojih [illegible] više.

THE SEVEN GATES OF JAMBALA • ST • U naslovnoj slici ukucaj YICKE YACKE HINNERKACKE drži levi SHIFT [illegible] levi SHIFT. Nastoje poplaveti. Startuj igru. G [illegible] nivoi F1–F5 oružja. Proveri i ostale funkcijske tastere.

THE UNTOUCHABLES • ZX • Upiši u high-score THEO DEVIL i pritiskom na Q, W i E [illegible] na sledeći nivo.

THEATRE EUROPE • C-64 • Posle nuklearne eksplozije kad u Warcomp [illegible] pritisni <SPACE> i nastavi igru. Ako se desi više nuklearnih eksplozija (Fire Plan K [illegible]) Warcomp [illegible] Goodbye i igra je kraj.

THOMAS TANK • C-64 • Cilj je da stigneš do druge stanice koja je skroz desno. Prethodne moraš da [illegible] vagon.

THREE WEEKS IN PARADISE • ZX • Pritisni P, D, SYMBOL SHIFT dok je iznad Vallijeva glave [illegible] OCCKIH (posle [illegible]) [illegible]

THUNDERBIRDS • C-64 • Pred [illegible] se sporazumevaju pritiskom na RETURN. **• A •** Kodovi za nivoe su RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.

THUNDERBLADE • 16 • Otkucaj CRASH u osnovnom skoru. Pritiskom na HELP preskačeš nivoe.

TOBRUK • ZX • Pri komandovanju [illegible] odredi [illegible] polja bez obzira na gubitke. Gubiće manji ako bombarderi [illegible] broj bombi.

TOTAL ECLIPSE • C-64 • Cilj je pokupiti 12 delova statue. Nalaze se u prostorijama u kojima [illegible] Sphinx [illegible]

TRAILBLAZER • 16 • Ukucaj redom HELP 7, 1, 1, 2 [illegible] CHEAT. Posle [illegible] koristi F2 za [illegible] F5 za promene oblika [illegible] F6 za [illegible] drugog [illegible] HELP da [illegible]

TRON • C-64 • Pritiskom na [illegible] dobijaš [illegible] Količina je [illegible]

TT RACER • ZX • Ako igraš preko tastature tasteri su sledeći: 6 levo, 7 desno, O kočnica, P gas i <SPACE> kvačilo. Na početku u glavnom meniju može da se odredi [illegible] motor [illegible] i način [illegible]. Ako [illegible] ime i [illegible] ENTER [illegible] gas u prvoj [illegible] a kad krenu [illegible] više [illegible] 17 kolona [illegible] da se [illegible]

(taster [illegible]) ili [illegible] da se promena [illegible] (taster T).

TURBO OUT RUN • C-64 • Da bi prešao četvrtu stazu neophodno ti je [illegible] vremena. Preostalo vreme iz svake prethodne staze sabira se sa [illegible] vremenom za sledeću stazu i zato moraš brže voziti u prethodne tri staze kako bi skupio dovoljno vremena.

TURRICAN • A • Za menjanje oružja pritisni <SPACE>. Dobijaš [illegible] koja uništava sve što dodirne. [illegible] koji pritiskom [illegible] sve na ekranu. Pucanje + dole + suprotan pravac od onog u kojem si okrenut = postavljaš mine. <SPACE> + dole [illegible] pretvaraš se u [illegible] koja uništava sve što dodirne. U normalan oblik se vraćaš skokom [illegible] **• C-64 •** Pritiskom na <SPACE> iznad tebe se pojavljuju dve pregrade koje se kreću u suprotnim smerovima i uništavaju većinu neprijatelja. Pritiskom na F7 [illegible] bombu koja uništava sve na ekranu. Minu postavljaš kad čučneš i [illegible] pucanje.

TUSKER • C-64 • Predmeti se uzimaju sa <SPACE> ili pucanje + [illegible] i [illegible] upotrebljavaju [illegible] u drugom slučaju u [illegible] Promena predmeta vrši se sa F1–F7. Čudovište koje izlazi iz [illegible] ne možeš [illegible] pored njega. Prođi na garaju [illegible] čudovište [illegible] i tada prođi The Village. Sa početne lokacije [illegible] puta levo i uzmi ključ. Idi još jednom levo i uđi u kolibu. Prođi [illegible] i idi dva puta desno. Ključem otključaj vrata i uđi. Uzmi čarobni napitak, izađi, levo uđi u [illegible] iz koga izbijaju plamenovi [illegible] puta desno. Daj vraču napitak i čovek kraj njega će oživeti, a ti ćeš dobiti ključ. Vrati se do kolibe, [illegible] puta desno. [illegible] ključ, uđi i tu je kraj drugog nivoa. The Temple. [illegible] kraj [illegible] (a Sveta igra 7) [illegible] Kad uđeš u hram idi gore i iz vode uzmi prvu figuricu. Zatim idi dole [illegible] dole i stavi figuricu na treći [illegible] Gore [illegible] uzmi drugu figuricu. Vrati se do stola i stavi tu figuricu na drugi [illegible] Gore, [illegible] uzmi [illegible] Levo dole levo [illegible] treća figurica. Desno [illegible] i stavi figuricu na prvi [illegible] na desnom [illegible] Kad [illegible] do provalije. Sa <SPACE> spusti [illegible] provalije. Još jednom desno i tu je [illegible] podivljala [illegible] Na [illegible] i igre je završena.

TV SPORTS: BASKETBALL • A • Ako se za vreme [illegible] igrača [illegible] Izvođenje [illegible] vrši se [illegible] protivničkog koša – koristi ako do kraja ostaje nedovoljno vremena za [illegible] akcije. Tajmaut [illegible] u drugim kritičnim situacijama (3 sekunde [illegible]) [illegible] lopta [illegible] prijateljskoj [illegible]

TV SPORTS: FOOTBALL • A • Sa [illegible] treba [illegible] do protivnikovog gola [illegible] lopta [illegible] u protivnikov gol. Ovo vredi 6 bodova. [illegible] koji uspešno izvedeš vredi 1 bod. Teren je dug 100 jardi (oko 90 m) i podeljen je na 10 delova od po 10 jardi. Tih 10 jardi treba [illegible] u 4 pokušaja a protivnik [illegible] Ako uspeš dobijaš [illegible] 10 jardi i nova 4 pokušaja [illegible]

[illegible] Tek [illegible] se [illegible]

U

UP PERISCOPE • C-64 • Komande za upravljanje:

RUN/STOP – pauza
1, 0 – torpedo
– – zumiranje mapa
Z – zumiranje cilja preko periskopa
X – promena TDC brodskog kompjutera
E – promena motora
[illegible] – jačina motora
[illegible] – zaranjanje
T – izranjanje
F – podmornica [illegible]
M – podmornica [illegible]
R – [illegible] TDC-a
W – [illegible] TDC-a
Q – ubrzavanje vremena
[illegible] – usporavanje vremena
S – [illegible] usporavanja vremena
< – periskop [illegible]
> – periskop [illegible]

V

VENDETTA • A • Dok držiš pritisnuto <SPACE> vreme teče, a protivnik [illegible]

VENOM STRIKES BACK • Na prvom nivou idi [illegible] desno i kad vidiš vrata [illegible] modela [illegible] [illegible] drugi nivo.

VIAJE • ZX • Kad pravilno [illegible] na drugi [illegible] De[illegible] jednom [illegible] 'N'. Pri [illegible] (najmanje 3 ekrana) [illegible] pređi [illegible] nivo.

VIGILANTE • A • Upiši se u high-score kao GREEN CRYSTAL. F1 [illegible] F8 [illegible] **• ST •** Isto ali upiši PO OKY IS MY PAL.

VINDICATORS • ZX • Ako startuješ igru za dva igrača i jednom ponestane goriva drugi [illegible] da mu obnovi nivo goriva [illegible] njega. Ne treba [illegible]

W

WARMACHINE • C-64 • Cilj je sakupiti 4 [illegible] Parts-a. [illegible] mapom [illegible] u toku igranja. Kod za mapu 000 je 002, za mapu 001 je 321 a za 002 je 149. Kad se okreneš u [illegible] na [illegible] delu glave [illegible] platforme [illegible] Skupljaš [illegible] kroz kapije.

WEIRD DREAMS • 16 • U sobi sa ogledalima u trenutku kad prolaziš kroz ogledalo otkucaj tasterom HELP signal SOS Morzeovom azbukom (kratko-kratko-kratko, dugo-dugo-dugo, kratko-kratko-kratko).

WEREWOLVES OF LONDON • C-64 • [illegible] u [illegible] prozor [illegible] Ovde možeš [illegible] **• ZX •** Kad te policija uhvati oduzme ti sve predmete. Iz zatvora [illegible] Šahi [illegible] otvoriti [illegible] imaš [illegible] kod sebe. Nađi [illegible] Treba ti lampa [illegible] Tako [illegible] Dok [illegible]

[illegible] Kad [illegible] prođeš [illegible] Treba [illegible] [illegible] poslednji [illegible]

WEST BANK • C-64 • Iznad [illegible] [illegible] kom na C [illegible] [illegible] pređe [illegible] [illegible] nivo.

WHO DARES WINS • ZX • Na početku [illegible] [illegible] do [illegible] [illegible] levo. Moraš tako da se [illegible] opreznije [illegible]

WHO FRAMED ROGER RABBIT • C-64 • U drugom nivou [illegible] [illegible] Kad prođeš pored [illegible] [illegible] Zato Roger podivlja od alkohola.

WIND WALKER • C-64 • To [illegible]:
Z – [illegible]
C – [illegible]
< – [illegible] udarac [illegible]
> – [illegible]
K – [illegible]
T – [illegible]
I – [illegible]
Kad izgubiš svu energiju [illegible] još jednu [illegible] da pobediš.

X

X-OUT • A • Kad [illegible] pritisni ESC taster [illegible] na sledeći nivo.

XYBOTS • 16 • Upiši high score ALF za beskonačnu energiju.

Z

ZAK McKRACKEN • C-64 • Da bi [illegible] kod [illegible] Duct Tape. Uzmi Oxygen Tank i [illegible] kod [illegible]

ZODIAK STRIP • ZX • Umesto da pogađaš broj [illegible] devojka [illegible]

ZUB • Teleporteri su sledeći:

1 nivo	2–3–3
2 nivo	1 1 3
3 nivo	1–2–4
4 nivo	6–5–2
5 nivo	6–5–4
6 nivo	7–4 5
7 nivo	5–3–8
8 nivo	2–9–7
9 nivo	7 10–9
10 nivo	9 9–8

№

3D POOL • C-64 • Tasterom 'U' [illegible] stola. Kursorskim [illegible] približavanje [illegible]

TIMES OF LORE

Pre nekoliko meseci pojavila se najava ove igre kao grafičke avanture sa 150 000 lokacija u potrazi za nekakvom tajnom

Igra se učitava iz 4 dela intro priča lik i igra Intro je vrlo zanimljiv i vredi ga pogledati Priča predstavlja zaplet avanture i objašnjava cilj igre (o njemu malo kasnije) izuzetno fino je ilustrovana Na kraju priče odabirate lik koji ćete da vodite, viteza valkiru ili varvarina. Lik objašnjava karakteristike lika Igra počinje nakon snimanja pozicija. Cilj je pronaći tri proricajuće kamena (foretolding stones) skupiti delove čarolije (scrolls) te osloboditi Archmaga čarobnjaka i s njim vratiti Visokog Kralja koji će zavesti red na tvom ostrvu

Na početku se nalazite pokraj kreveta u sobici sa kaminom a malo dalje su stepenice (izgledaju kao nakrivljena harmonika) Svoj lik gledate iz ptičje perspektive Ekran je podeljen na dva dela glavni (veći) na kojem se odvija igra i manji deo (ide u L) koji je u stvari meni Svećom je prikazana energija koja je kod svakog lika iste veličine ali svaki lik ima različitu tačku umiranja" Kada se plamen sveće zamrzne mrtvi ste Malo je čudo što ste pokretljivi i kad umrete (doduše svi vas ignorišu a u meni ne možete ući) U meni se ulazi pritiskom na BREAK Sad o značenju ikona

Ikona sa okom služi za ispitivanje predmeta koje lik nosi Vreća je u stvari inventar pokazuje koliko hrane i novca nosite Hrana se troši tri puta dnevno i kad ste umorni (posle duže jurnjave) Novcem kupujete hranu, plaćate prenoćište i kupujete predmete od seljaka (boots)

Usta (logično) služe za razgovor sa svim likovima (osim sa Orcima) Postoje dve glavne opcije Ask question i Chitchat. Prvom se raspitujete o glasinama (roumorous), o nekom pojmu koji ne razumete Glasine su vrlo važne jer vas usmeravaju na neke korisne objekte (hint, sorcerer tower) Chitchat je ćaskanje sa likovima (Are everything all right with you! I'm fine thanks itd) ponekad vrlo korisno (oh, by the way) jer saznajete vrlo korisne informacije Razgovor je vrlo fino urađen nji me zapravo počinjete igru. Kad siđete niz stepenice shvatate da ste u krčmi Pri lazi vam prior i pita da li ćete vratiti foretolding stones Razgovarajte opcijom say yes (ikona s ustima) Zatim se raspitujte o svemu kod starca i kod seljaka. Peta i šesta ikona su Pick i Drop a ona do njih je Use opcija. Sledi snimanje pozicija i rezultata (kaseta) i Give/Take opcija (ispružene šake)

Najbolji lik je Varvarin. Vitez je brz na putu i brzo udara ali je očajno spor u polju. Valkira je podjednako brza (spora) na putu i u polju i uprkos mač malo nkošan te je nezgodno boriti se njom Varvarin je brz na svim terenima brzo udara ali mu je oružje kratko ima najnižu tačku umiranja"

Važno je da ubijate Orke jer ostavljaju korisne predmete hranu Scrolls akupljajte trebaće vam za Archmaga Potions vam popunjavaju energiju Bag of gold i Food su očigledne namene

Ne ubijajte seljake Tad svi seljaci pucaju na vas i ne možete ući u meni ukratko gasite računar (što je posle 35 min. učitavanja strašno)! Noć prespavajte u krčmi. Vrlo je lako izgubiti se jer je zemlja ogromna, opkoljena morem a sve su lokacije slične Čuvajte se planinskog zmaja i logora Orka u planini (tamo jedino zavirite zbog nekakve urne koju valja pokupiti) Najbolje je da sve poruke zapisujete Čoveka koji spava hladnokrvno ubijte jer nosi koristan predmet.

Originalan bejzik ne valja. Kucajte 10 CLEAR 31999 LOAD "" CODE RANDOMIZE USR 32000 i pustite program od bejzika

Ranko TRIFKOVIĆ

LEISURE SUIT LARRY III

Na početku priđite kamenoj tabli ispred travnjaka i pogledajte je (LOOK PLAQUE) Zatim pogledajte kroz teleskop (LOOK THROUGH BINOCULAR) Idite desno pa levo (putem koji pokazuje svetleća ruka) i naći ćete se ispred svoje bivše kuće. Sledi prepirka između vas i vaše bivše žene koja vam govori da vas ostavlja zbog Bobi ja Ali ubrzo saznajete da je Bobi žensko!

Sada idite dva puta desno i tu Lari odlučuje da zaboravi sve ovo i započne novi život Iz zemlje izlazi telefonska govornica (???). Lari ulazi u nju i oblači svoje već famozno leisure" odelo Sada idite desno pa levo (opet putem koji pokazuje strelica) i naći ćete se ispred preduzeća u kojem ste nekad radili

Uđite unutra i recepcionar će vas poslati kod šefa koji vas upoznaje sa svojim novim hobijem (razlog je što ste navodno ostavili njegovu cerku Kalalau) i dobijete otkaz Kad izađete iz preduzeća idite natrag do svoje kuće otvorite sandnče (OPEN BOX) i uzmite kreditnu karticu (GET CARD) Idite do fontane (kod preduzeća) uz put uzmite komad drveta desno od kuće (GET WOOD) pa dole Naći ćete se na plaži. Priđite devojci na peškiru Ali pošto ona ne može da odoli kupavini trenutno je više zanima prodavac nego vi Kad prodavac ode pogledajte je (LOOK



mapa Stefan Papdi

TAWNI) a zatim pričajte sa njom (TALK TO TAWNI). Dajte joj svoju karticu i ona će u znak zahvalnosti početi da vas ljubi (prethodno će vas obrnuti na peškir). Ali uh ... tog nailazi prodavac noževa i devojka ustaje. Pošto nama dovoljne para prodavcu daje vašu karticu a zatim nož da je vama i nastavlja da vas ljubi. Ali to ne traje dugo, jer vam rak ulazi u pantalone i vi počinjete da igrate od bola i muke. Uzrzu vadite raka ali i pored pokušaja da se opravdate djevojka se ljuti i vraća sa peškir bez reči.

Izađite sa plaže (levo) i stanite na stepenice. Pošto vam je nož koji vam je devojka malopre dala veoma tup naoštrite ga (SHARPEN KNIFE ON STAIRS) i biće veoma oštar. Idite levo pa desno i isecite travu na sredini ekrana (CUT GRASS WITH KNIFE) a zatim je povežite (WEAVE GRASS) i dobićete suknju od trave. Idite do fontane pa desno (iza stepenica) i naći ćete se ispred kupatila. Stanite kod umivaonika, pijte vodu i uzmite sapun a zatim uđite u kupatilo obucite suknju (WEAR SKIRT) izađite i iseca komad drveta koja ste ureli u šumi (CUT DOWN). Idite na plažu. Sada se Lari pretvara da je prodavac i prodaja devojci figuru od drveta za njenih preostalih 10 dolara. Zatim izlazi sa plaže. Idite opet u kupatilo pijte obucite odelo (WEAR SUIT) i opet idite na plažu uzmite peškir koji je devojka zaboravila (GET TOWEL) i lezite na njega (LIE ON TOWEL). Kada vam kompjuter prijavi treću poruku ustanite i idite levo, pa desno uz stepenice.

Naći ćete se u kasinu. Pođite gore gore-levo pogledaj te se u ogledalo (LOOK MIRROR) pa opet levo. Priđite recepcioneru pokažite kartu (GIVE TICKET) i on će vas pitati za šifru na nekoj strani imenika. Šifre možete pročitati u okviru ovog teksta. Ukucajte šifru recepcioner će vas pohvaliti ali će vam reći da su sva mesta zauzeta. Dajte mu onih 20 dolara (GIVE MONEY) i on će vas pustiti unutra. Sledi veoma dosadna predstava koju, na žalost, morate odgledati. Kad se predstava završi izlazite i krećete prema hodniku ali u tom trenutku iz garderobe izlazi Čeri Tart zvez da predstave. Priđite joj i pogledajte je. Pričajte sa njom i ona će vam kazati da bi volela da ode daleko od civilizacije na neku farmu. Recite joj da imate takav komad zemlje (GIVE LAND) i ona će otići u garderobu a vi izađite iz kasina i idite levo, gore i naći ćete se ispred advokatskog preduzeća (DCH). Uđite i tražite od recepcionara dokument o zemlji (GET DEED) i on će vas poslati kod "advokatice" Suzi. Kad uđete u kancelariju sednite i pričajte o zemlji (TALK ABOUT DEED). Zatim ustanite i izađite iz preduzeća pa ponovo uđite i tražite dokument. Recepcionar će vam ga dati. Idite opet do Čeri (u garderobu) i pokucajte na vrata (KNOCK). Čeri vas pušta unutra. U znak zahvalnosti ... (znate već šta sledi). No, užitak se ubrzo kvari kada se svetla ugase a spiker najavi predstavu. Pošto ništa ne vidite u mraku oblačite prvo na šta naiđete (a to je Čerin kostim) i umesto u predvorje izlazite na binu. Jadni ne znajući šta ćete, počinjete da igrate (DANCE) i ubrzo publika počinje da baca novčića na binu. Kad pokupite novčiće završite igranje i izađite u predvorje idite kod advokata (u kostimu!) i tražite potvrdu o razvodu (GET DECREE). Sada dajte recepcioneru pare koje ste skupili od igranja (GIVE MONEY) i on će vas opet poslati kod Suzi.

Ali ovog puta ona zatvara vrata i govori vam da se raskomotite (nastavak je poznat). Ubrzo bivate prekinuti dosadnim zvonjenjem telefona koji se spušta sa plafona (?!?). Posle nekoliko uzastopnih telefonskih poziva vi ustajete oblačite se i izlazite.

Uradite kao i prošli put (izađite iz zgrade pa uđite) i uzmite potvrdu. Ali ovog puta opet izađite pa uđite. Recepcioner je negde otišao pa iskoristite priliku i pretražite papire na stolu (LOOK PAPERS). Naći ćete Suzinu karticu za vežbaonicu (FAT CITY). Idite natrag do garderobe (u kasinu) otvorite vrata uđite i obucite svoje odelo. Izađite iz kasina pa idite levo dole-levo i uđite kitu u usta (?!?). Naći ćete se u Fat City-u. Stanite kod levih vrata i upotrebite karticu (Use card). Vrata se otvaraju i vi ulazite u lavirint napravljen od ormarića. Idite kroz lavirint i gledajte broj ormarića (LOOK NUMBER) dok ne naiđete na ormarić sa brojem 88. Zatim okrenite karticu (TURN CARD) i dobićete imena tri preduzeća. Otvorite ormarić (OPEN LOCKER) i ukucajte tri šifre. To su brojevi stranica na kojima se nalaze ove firme – šifre na kraju teksta. Kad se vrata otvore obucite trenerku (WEAR SWEATS). Obavezno zaključajte ormarić (LOCK LOCKER) jer će vam u suprotnom neko ukrasti odelo. Pređite kroz desna vrata i naći ćete se u teretani. Sednite na neku od sprava (SIT). Vežbe radite na ovaj način pritisnete strelicu nagore pa kad se teg digne pritisnete strelicu nadole. Sve vežbe je potrebno uraditi sedam puta. Kad uradite sve vežbe i ustanete sledi veoma duhovita i zanimljiva scena.



Nakon nje pođite napolje i idite do ormarića pa ga otvorite i svucite se (GET CLOTHES OFF). Zaključajte ormarić i idite u kupatilo (leva vrata). Stanite na sredinu zida nasuprot vratima i odvrnite ventil (TURN ON FAUCET). Stanite ispod tuša i operite se sapunom (USE SOAP). Zatim zavrnite ventil (TURN OFF FAUCET) izađite u predvorje idite gore do vrata i otvorite ih karticom. Ući ćete u sobu za aerobik. Priđite devojci i pogledajte je (LOOK BAMBI). Pomozite joj (HELP HER WITH VIDEO) i gledajte šta ća da se desi.

Kada se ovo završi idite do mesta gde ste isekli travu (na početku) pa levo uđite u pećinu. Uzberite cveće sa zida (GET FLOWERS) i vežite ga (WEAVE FLOWERS). Dobićete ogrlicu od cveća. Idite u kazino pa gore desno desno. Ući ćete u prostoriju gde Pati, žena vašeg života svira klavir. (U ovoj prostoriji ponekad možete naići i na Rodžera Vilka – SPACE QUEST i Kralja – KING'S QUEST koji nemaju nikakve veze sa ovom igrom.) Sednite na prvu stolicu do Peti i pogledajte je. Dajte joj potvrdu o razvodu (GIVE DECREE) i ogrlicu (GIVE LEI) i otkucajte MAKE LOVE. Peti će vam dati ključ od svoje sobe i reći vam da donesete vino. Ustanite i opet idite do mesta sa travom ali sada idite desno i uđite u bar. Popričajte sa producentima igre – sede odmah levo od ulaza (TALK TO MAN). Upišite bilo šta i oni će nestati. Sednite za sto u sredini i uzmite vino (GET WINE). Zatim čitajte viceve koje priča Pol Pol kojih ima oko 40 i koji su veoma glupi. Za nagradu (razlog je što ste izdržali dok gnjavator nije završio sa svojim glupim vicevima) Pol će se pretvoriti u patku a vi dobiti 100 poena.

Idite natrag u kasino sada idite desno od ulaza i stanite kod lifta. Pritisnite dugme i čekajte da lift stigne. Kad uđete otkucajte broj 9 i otići ćete na deveti sprat gde vas čeka Peti. Otkucajte GO IN BED i Lari će ostaviti flašu sesti na krevet i piti vino zajedno sa Peti. Sledi veoma glup i dosadan deo koji možete da prekinete pritiskom na taster F8. Pošto obave ono što treba (najzad jednom do kraja!) dugo oboje razmišljaju i Peti uskoro pada u san a i vi se spremate.

Ali Peti u snu slučajno izgovara ime svog bivšeg "dečka", i pod Larijevim skalpom javlja se misao da ona voli drugog čoveka, zato ustaje oblači se i odlazi u nepovrat. Peti se budi i shvativši da nema Larija izlazi na terasu. Ubrzo u daljini ugleda svetlucanje pogleda kroz teleskop videvši Larija kako ide kroz bambusovu šumu.

Sada se nalazite u ulozi Peti se zadatkom da pronađete Larija. Odmah stanite iza zavese za presvlačenje i obucite se (WEAR BRA, WEAR DRESS, WEAR PANTYHOSE) pa idite do stočića sa praznom flašom i uzmite je

Strana	Broj	Ime preduzeca
2	–	The Puuk Flamingo
5	35011	All Systems
6	30004	Native Crafts of Nontooeyt
8	18608	Community Center
10	25665	Island Computer Centar
11	32841	Dining Out
12	00983	Chip u Dale s
13	–	Island Office And Voodoo Supply
14	–	High lights
16	–	Dewey Cheatem And Howe
17	–	Witch Doctor
18	49114	Piggi a Coffe Shop
19	33784	Nontoanyt Native Advisory Board
23	82503	Fet City
24	–	Rent-e-Bike
27	32814	TB s Aphrodesiags

(GET BOTTLE). Uđite u lift (dole) i otkucajte broj 1. Kad stignete na prvi sprat idite do klavira i sa table pored ulaza uzmite marker (GET MARKER) a sa klavira napojnice (GET GLASS). Idite do kupatila (iza kasina) i napunite flašu vodom (GET WATER) na česmi pa idite do pećine i čuvaru ispred bara dajte napojnice (GIVE TIPS). On će vas pustiti unutra. Kad uđete sednite za najbliži sto i gledajte striptiz koji izvodi vlasnik bara Dejl. Nekoliko trenutaka posle predstave Dejl će se pojaviti među stolovima. Ustanite stanite ispred njega i pričajte sa njim. Opet sedite on će sesti pored vas, pogledajte ga (čisto da biste dobili 1 poen) pa prestanite da ga gledate i izađite iz bara. Idite desno pa gore desno pa gore levo. Naći ćete se u bambusovoj šumi (da biste prošli koristite mapu). Kad prođete ovaj lavirint naći ćete se na litici kraj nekog brzaka. Stanite na ivicu obale i pijte vodu pa idite gore. Skinite hulahopke (GET PANTYHOSE OFF) i vežite ih za veliki kamen pri vrhu ekrana (TIE PANTYHOSE FOR ROCK).

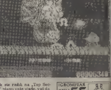
Peti će ih vezati a zatim se spustiti niz kamen hulahopkama kao jo-jo. Kad se hulahopke rastegnu do polovine kanjona Peti se pušta i pada.

Kad ustanete idite do biljke u dnu ekrana i uzmite je (GET GRASS). Pošto je to marihuana (a ona je protivzakonita) kompjuter vas pita šta ćete sa njom da uradite. Sada ćete se setiti kako se pravi kanap od marihuane pa ga napravite (WEAVE GRASS). Sada se popnite na desno drvo (CLIMB TREE) uzberite kokose (GET COCONUTS) i siđite (CLIMB DOWN). Vežite kanap za drvo (TIE ROPE FOR TREE) pa ga bacite (THROW ROPE). Peti će napraviti laso i pokušati da ga nabaci na kamen sa druge strane kanjona ali bezuspešno. Nakon dva propala pokušaja ona se naljuti i uspe da zakači kanap. Poderite donji deo haljine (TEAR DRESS) i pođite preko kanapa (CLIMB ROPE). Kad pređete na drugu stranu idite gore i naći ćete se na obali reke. Ubrzo dolazi svinja (koja baš i ne liči na svinju) i polazi prema vama. Brzo skinite brushalter (GET OFF BRA) i stavite orahe u njega (PUT NUTS IN BRA). Bacite brushalter (THROW BRA) i pogodićete svinju koja će pasti u reku. Idite desno i uđite u vodu pa stanite kod stabla koje se zaglavilo među granjem (u vodi, naravno). Izvucite stablo (PULL LOG) sednite na njega (SIT ON LOG) i spremite se na veoma dugu vožnju po reci punoj panjeva i kamenja (na Amigi se ovo može prekinuti pritiskom na F8, ali na PC-ju ne može).

Kad pređete brzake i stignete u mirne delove reke potražite mesto za pristanak ali Amazonke bacaju mrežu i skaču na vas. Ubrzo vas iznose iz vode i stavljaju u kavez sa Larijem, naravno. Posle razmene nekoliko rečenica ispred kolibe se pojavljuje vrač i počinje da „tera komarce". Brzo upotrebite marker (USE MARKER). Peti će nacrtati vrata i proći a Lari za njom i oni počinju da padaju padaju... ■

Bojan ADAMOVIĆ

MIDNIGHT RESISTANCE



Dok ste radili na „Top Secret" planu vaše vlade, vaš deda i još pet članova porodice oteti su od nepoznate strane sile. Naravno pošto se vlada nimalo ne zanima za njih vi ste taj koji preuzima stvar u svoje ruke i stavlja se u poziciju da bude pokretna meta raznim neprijateljskim snagama. Suočavate se sa opasnostima koje vam donose desvet nivoa ove fenomenalne igre.

Posle dugo vremena, otkrili ste trag otmičara i smišljate plan kako da ih zaskačite. Sa druge strane ni oni ne sede skrštenih ruku i saznaju da ste im ušli u trag. Zato vas napadaju ne dajući vam vremena da dobro razmislite. Budite se iz slatkog sna i na ulici čujete hordu razuzdalih razbojnika željnih da vas linčuju. Uzimate svoja oružja i krećete u akciju.

Naoružani ste samo mašinkom (na početku) ali akupljanjem ključeva sa tela neprijatelja koja su ostala iza vas dobijate priliku da dobijete neko bolje oružje. Zadatak vam nije nimalo lak, protivnici su vam naoružana neprijateljske trupe, oklopna vozila i veliki broj mitraljeskih gnezda. Kad dođete do oružarnice, možete birati velika i vrlo ubojita oružja tzv „shotgun", bacač plamena, samonavođeće rakete nitroglicerina (!) i još neka vrlo moćna oružja. Oružje koje koristite prikazano je u donjem delu ekrana zajedno sa municijom kojom ono



raspolaže. Kad se municija istroši, u rukama će vam se naći vaše prvobitno oružje (sem ako niste pokupili dodatnu municiju).

U principu MIDNIGHT RESISTANCE je odlična igra sa fenomenalnom grafikom ali smeta to što je ideja viđena već sto puta. Zato kad budete učitali ovu igru verovatno ćete pomisliti: „Ah još jedna odvratna pucačina". Međutim nije tako. Momak koji je programirao ovu igru programirao je i BATMAN-a tako da ovo nešto obećava. Svaki sprajt ima svoju „senku" tako da neće biti preklapanja boja. Treba samo da uzmete džojstik da sednete uz svoj omiljeni Spectrum (koji se još uvek drži) i da uživate. Naoružane vozila koja vas napadaju s vremena na vreme vrlo je teško uništiti tako da je potrebno naći prave oružje za njih. Grafika je stvarno impresivna svi sprajtovi i pozadina su lepo urađeni, tako da verujem da će mnogi dosta vremena provesti uz ovu igru. Preporučujem svakome. ■

Vladimir PECELJ

BACK TO THE FUTURE II

Igra napravljena po drugom dijelu filma „Povratak u budućnost" tek je sada pred nama iako smo već pogledali i treći deo. Igra prati film i sastavljena je iz 5 djelova koji su u stvari sasvim različiti što je vrlo pohvalno. Prvi dio je igra koja podsjeća na igre tipa SKATE OR DIE samo je ovdje riječ o Anti-G skejtu koji klizi na magnetskom polju iznad zemlje. Marti i Dok su stigli u budućnost i Marti je upao u gužvu sa Bifovim prijateljima i pokušava im umaći na Anti-G skejtu. Ulice su pune rastokornih prolaznika, pasa, automobila i drugih prepreka. Svaka pogreška kažnjava se oduzimanjem energije koja se nalazi u donjem desnom kutu ekrana a može se obnavljati sakupljanjem raznih predmeta ili kocke na kojoj je vidljivo P. Vrijeme se nalazi dole lijevo. Marti može zavraćati udarce (pucati) i preskakati neprijatelje i prepreke. Automobili su [illegible] opasnost i morate ih se paziti.

Drugi dio je zanimljiva logička igra. Martijevu prijateljicu zgrabila je policija i strpala ju u zatvor a na vama je da ju izvadete i to tako da kombinirate otvaranje vrata i premjestite čuvare što dalje od ćelija a zatim izvedite Martijevu prijateljicu. Pokretanjem palice birate koja će se vrata otvoriti a sa pucanjem ih otvarate pri to ne morate paziti da se u sobi koja graniči s vašom ne nalazi nijedan čuvar inače će vas odmah napasti. Ovaj dio nije težak i savladat ćete ga sa malo vježbe.

Treći deo je u mračnoj alternativnoj sadašnjosti



Martija gledate sa strane i morate ga voditi na desno dok vas napadaju razni pankeri i gangsteri. Ovaj nivo je tipa RENEGADE & Co što bi značilo „suva" tuča do kraja nivoa. Na raspolaganju imate par udaraca i skok ali vam to neće biti od koristi jer vas osim bujica neprijatelja napadaju još i razni predmeti koji iznenada uljaću u ekran i oduzimaju vam energiju. Nakon nekog vremena napašće vas neki bandita sa M-16 puškom i tu vaše putovanje najčešće završava. Ovo je izuzetno težak nivo ali u njemu vlada dobra atmosfera zbog dobre muzike koja doprinosi (jezivom) ugođaju.

Pretposlednji nivo je ponovo u 1955 na poznatoj žurki koja je zadala toliko muka Martiju u prvom djelu filma. Ovaj put je pred vama slika koja predstavlja bend koji svira na zabavi. Trenutak kasnije slika će biti rasturena a na vama je da je složite za 4 minute. Desno se nalazi umanjena slika benda da pravilno složite original.

Poslednji nivo je sličan prvom. Opet je u pitanju Anti-G skejt i ludiranje ulicama koje vrve od neprijatelja i smetala. Nakon duge vožnje dolazite do tunela i prolazite kroz njega i tu vas čeka Dok sa svojim autom. Uz prasak automobil polijeće i



slijedi poruka u stilu „Vidjet ćemo se opet"! Najverovatnije u trećem djelu.

Igra ima osrednju grafiku i animaciju ali valja pohvaliti odličnu muziku na prvom nivou. Izgleda da je iz lošeg filma izašla dobra igra pa se možemo nadati da će treći dio biti još bolji... ako ga bude, a sigurno će ga biti, najverovatnije sta više sigurno. ■

Dominik LENARDO

TORVAK THE WARRIOR



Prateći uspehe Konana X i Rastana, programeri „Core Design"-a su odlučili da naprave još jednog mišićavog junaka po imenu Torvak. Ova igra sigurno zaslužuja



da se nađe u vašoj kolekciji igara koje se nikad ne bacaju. Nama, TORVAK THE WARRIOR je jedna od najboljih igara ove vrste i najviše se igra (barem to važi za mene).

Dakle, Torvak je dobio zadatak. Kakav? Pa, bogovi su mu odredili da putuje kroz zabranjenu zemlju sa ciljem da dođe na drugu stranu tj da je pređe. Usput, svaki pogrešan korak za Torvaka, jednog od najhrabrijih i najsnažnijih varvara na Zemlji biće poguban jer je zabranjena zemlja puna najrazličitijih opasnosti. Oblast u kojoj se odvija radnja igre podeljena je na šest stotina ekrana a oni su opet podeljeni u pet različitih nivoa koji su sastavljeni od nekoliko sekcija. Ekran se skroluje u sva četiri pravca. Probijajući se kroz neprijateljske obruče i sekući svojim mačem sve što stignete skupljate bonus poene i razne dodatke koji se nalaze u kamenju. Nama treba prvo svojim oružjem razbiti kamen pa pokupiti ono što se nalazi u njemu. Neprijateljski karakteri su veoma lepo animirani od onih najmanjih do najvećih. Postoje i neki neprijatelji koje ne možete ubiti jednim udarcem kao na primer odvratni mutenti, i veliki zombiji kod kojih je potrebno dva-tri udarca da bi skviknuli. Naravno na kraju svakog nivoa, očekuje vas ogromna i gadna životinjka, koju je ne treba posebno napomenuti, vrlo teško ubiti tako da ćete tu imati malih problema.

U igri možete skupiti mnogo korisnih stvari. Tako na primer početno oružje vam je standardna sekira a kasnije možete nabaviti mač, čeklić ili ono što je najviše volim buzdovan na lancu. Takođe možete skupljati specijalnu energiju pomoću koje možete ispaljivati vatrene kugle ili bombe.

Sve u svemu vrlo dobra igra, koja će se svideti onima kojima se svideo RASTAN ili BARBARIAN. Nabavite je za vašu Prijateljicu i za sebe. ■

Vladimir PECELJ

GOLD OF THE AZTECS



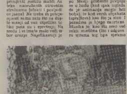
Legenda kažu da su Asteci čuvali veliko blago po prašumama na svom teritoriju. To blago je međutim vjerovatno još uvijek sačuvano pošto onoga tko se upusti u nalazenje tog zlata čekaju mnogobrojne opasnosti. Pošto ste izveli ovakav zaključak, iznajmili ste privatni avionćić i uputili se direktno prema Astečkoj teritoriji sa jasnim ciljem: ZLATO!

To bi ukratko bio sadržaj igre GOLD OF THE AZTECS koja je ostvarenje jedne manje firme u suradnji sa poznatim „U.S. Gold"-om. Nakon što ste pogledali dosta dobar uvod te čuli prilično mističnu muziku (koja u potpunosti odgovara sadržaju igre) našli ste se na glavnom ekranu. Tu postoji 5 ikona od kojih su dvije najvažnije: ikona sa mapom te prva ikona slijeva. Ostale služe za dobivanje informacija o igri i slično.

Za početak bi najbolje bilo da pogledate mapu kako biste znali što vas očekuje. Mapa je prilično velika i trebat će vam dosta truda, strpljenja i koncentracije da biste pronašli to zlato. Nakon što ste se nauživali skrolovanja mape u svim smjerovima, i približno si predočili što vas očekuje, izaberite prvu ikonu slijeva i njome prelazite na „pravu" igru.

Igru počinjete viseći na drvetu pošto vam se zakvačio padobran. Odmah ćete primjetiti gomilu malih Asteka naoružanih otrovnim strelicama (efekti i posljedice jasne). Ne treba ih potcjenjivati samo zato što su duplo manji od vas: otprilike toliko puta su i spretniji. Na sreću i vi imate malo veći izbor oružja. Najefikasniji je naravno, pištolj (količina municije je ograničena, zato RACIONALNO!). Osim njega na početku imate i sablju koja baš i nije suviše korisna, naročito protiv otrovnih strelica malih Asteka. Prva veća prepreka je slon. Kako ga se riješiti? Taj problem ćete morati riješiti sami, što će uostalom biti samo dječja igra prema nekim ostalim stvorenjima koja će vas pokušati spriječiti da izvršite svoj naum. Od oružja" imate još i udarac rukom (efikasno samo protiv Asteka).

Kao što ste vjerovatno pročitali u Biće biće Amiga, programeri tvrde da je samo za animaciju glavnog junaka potrošeno oko 1500 sprajtova. Primili smo to s priličnom dozom pesimizma. Sada kada je igra došla možemo reći da grafika i animacija izgledaju zaista dosta dobro. Teško je provjeriti koliko je sprajtova potrošeno na animaciju glavnog junaka ali neke scene (recimo ona kad vas neki Astečić upuca) izgledaju zaista lijepo. Manji problemi javljaju se u hodu (kad ipak izgleda da je animacija mogla biti bolja) te kod većih objekata (sprajtova) kao što je slon. I pozadina je lijepo nacrtana. Muzika je kao što smo već rekli mistična (što i odgovara igrama tog tipa, sjetimo se samo igre AZTEC CHALLENGE za Commodore 64) a ukoliko vam kad-tad dosadi možete ju isključiti drugom ikonom slijeva u glavnom meniju. Treća ikona slijeva koristi se za uključivanje/isključivanje zvučnih efekata tokom igre.



Što sad još čekate? Zlato neće čekati na vas, netko bi vas mogao preduhitriti. ■

Dario SUŠANJ

STORMLORD II – THE DELIVERANCE





Pre nešto više od godinu dana pojavio se izvanredni STORMLORD. Zahvaljujući svojoj grafici, animaciji, zvučnim efektima i zanimljivosti brzo je postao hit. Priča je bila klasična: tu je bio baroj, Gospodar Oluje, i mnogo zlih neprijatelja, a i pravedna stvar za koju se naša junačina borila.

Drugi deo urađen je po istoj šemi, samo su popravljene neke greške i dodata neka poboljšanja. Ovoga puta Olujko treba da probijajući se sleva nadesno kroz tri nivoa porazi Sile Mraka i spasi lepu vilinsku princezu.

Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem se odvija radnja a u donjem su Olujkova sličica, podaci o poenima, broju života, oružju koja koriste i portret lepe princeze. Života na početku imate devet a gubite ih pri najmanjem dodiru sa protivnicima. Olujko na svom putu može sakupiti i razna poboljšanja: bombe, samostrel, eksplozivne kugle koje skakuću po ekranu ili ptičurinu koja omogućava Olujku da leti. Potrebno je za svakog neprijatelja provaliti „šemu" i dobro isplanirati svaki svoj korak jer su Sile Mraka našem Olujku spremile vrlo lukave zamke.

Karakteristično je za sve nivoe da posle svakih desetak ekrana prestaje skrolovanja a na Olujka kreću horde kreatura, orlušina, „nogatih" jaja, „pametnog" kamenja, đavolaka i drugih čudovišta iz noćnih mora. Tu je još i bonus nivo u kome je potrebno skačući po srcima koja vam baca lepa vilinska princeza stići do nje.

Prvi nivo je sličan prvom delu STORMLORD-a. Olujko napreduje na desno kroz horde zlih neprijatelja i skuplja figure princeze pre nego što padnu u reku uzavrele lave. Za svaku izgubljenu figuru Olujko gubi dragoceni život. U drugom nivou našeg junaka opsedaju leteći stvorovi i pokušavaju da mu otmu dotične figure. Ali Olujko na njihove namere odgovara kišom vatrenih kugli. Ovaj nivo zahteva super brzinu i snalažljivost i snažne mišiće palca desne ruke, neophodne za dugotrajna pritiskanja dugmeta na džojstiku, ili „auto-fire" mod

Treći nivo zatiče Olujka u njemu familijarnoj sredini na nebu. Olujko je spreman za konačni obračun sa Silama Mraka. Na kraju nivoa našeg junaka čeka zla i mračna veštica koja je najlakše ubiti bombama. Još par koraka desno do sveštenika skok na princezu pre nego odlebdi i igra je gotova.

Ono što je karakteristično za STORMLORD-a I i II je su izvanredni vizuelni efekti. Olujko se mrtav raspada u delove koji polako nestaju kada pokupi figuru princeze oko njega lete srca i dr. I zvučni efekti su dobri ali melodija koja prati igru brzo dosadi.

Beško ĆIRKOVIĆ

NUCLEUS



Hmm... Sve me više zabrinjava naša budućnost. Ako možemo vjerovati programerskim umovima u budućnosti ćemo se zabavljati tamanjenjem neprijatelja koji imaju pretenzija prema našoj Zemlji i planetama koje ćemo do tada imati kao kolonije (Mars, Venera...). Zanimljivo je međutim kakvu priču imaju takve igre. Obično se kaže da ste vi jedini koji može spasiti Zemlju, itd. itd... a mjesec dana kasnije pojavi se igra istog programera i s istom temom (teška pucačina) i da li ste onda u prethodnoj igri baš vi bili posljednji koji je mogao spasiti Zemlju? Ne podsjeća li vas to na čuvenu SF-priču „Posljednji čovjek na svijetu sjedio je u svojoj sobi. Odjednom netko pokuca na vrata...?"

Šalu na stranu (istinu u sredinu), stiže nam još jedna pucačina. Autori ove igre su iz firme „MicroTec Entertainment/Mutant" (koja je prilično nepoznata Amigistima a sumnjamo da će ovom igrom postići neku veću slavu). Moto firme je inače, „Transforming Dreams into Reality" išti otprilike „Od snova do stvarnosti – MicroTec". Na žalost, stvarnost kakva nam se nudi je daleko od odlične pucačine, ali za osnove je čisto solidno.

Nakon što ste obavješteni da je Zemljica napadnuta, a kapetan vam nije dozvolio da sami krenete u borbu sa svojim svemirskim brodom na nuklearni pogon („Nnkleus" ili od milja Nuki) a pošto ste posudili par tona radioaktivnog Urana i utrpali ih u Nukija, odlučili ste da ipak sami krenete u bitku. Odluka možda i nije bila pametna kad vidite što vas očekuje!

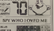
Prve asocijacije DARIUS KATAKIS R-TYPE. Šarena pozadina. Smetala svih vrsta i oblika koje može smisliti samo programer koji kontinuirano pati od noćnih mora. I ovdje postoji mogućnost dodavanja dodatnih oružja kao npr. pucanje prema natrag (koje baš i nije od velike koristi) i slično. Na kraju svake postave čeka vas čudovište koje je par puta veće od vas a treba ga uništiti sa čuveni štos pucati u njegovo oko (on bijesne) zatim vi dalje pucate (on bljesne) i tako ponavljate prethodna dva koraka sve dok vam: a) ne dosadi b) se ne uništi džojstik c) ne nestane čudovište sa ekrana. U slučaju da je ispunjen uslov c) prešli ste postavu.

Za ljubitelje spomenutih igara (R TYPE itd.), a koji ma još uvijek nisu dosadile igre ovog tipa NUCLEUS će dobro doći kao X-ti nastavak serije pucačina. Vrijedi li na njega potrošiti jednu disketu, morat ćete ocijeniti sami.

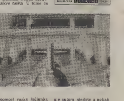
Dario SUŠANJ



THE SPY WHO LOVED ME



Tko je gledao film znat će Karl Stromberg pokušava zavladati svijetom uz pomoć nukearnih podmornica. Po običaju, potreban je junak, tj. ja, odnosno vi koji će u ulozi Džemsa Bonda spriječiti takvo nešto. U tome će



mu pomoći ruska špijunka Anja Amasova, a Mister Q i opet će se pobrinuti da uz Džemsa Bonda budu sve one neophodne i čudnovate sitnice.

Nivo I: prvi put Džems i Anja stigli su na Sardiniju. Vozeći luksuzni auto koji može sve Džems treba da stigne do hotela i putem skupljati razne svjetleće kvadratiće (stvarno ne bih znao što je to). Treba paziti da ne pogazite nekog čovjeka (radije ga upucajte ako ste već željni krvi) a na putu će vam smetati bačve (koje jednostavno možete porušiti bez posledica na energiju) ta mrlje ulja (zbog kojih ćete za kratko vrijeme izgubiti kontrolu nad autom i zaletiti se u stablo – što se itekako odražava na vašu energiju!). Mlake vode nisu opasne ali usporavaju auto. Nakon vožnje autom sjedate u nekakvu letjelicu (vjerovatno helikopter) i vozite se iznad divnog plavetnila Atlantskog okeana dok Sunce obasjava nebo svojim prekrasnim sjajem. Hm nije sve tako romantično stvari stoje daleko lošije. I ovdje također treba skupljati one kvadratiće ali treba i paziti da se ne zaletite u neku rivu (da biste je preletjeli džojstik naprijed čim se pojavi na ekranu). Ovdje vas već počinju ometati i vozila (letjelice) Karla Stromberga koja će vas nastojati a) upucati, b) gurnuti u mostove (rivu). Naravno isto možete i vi učiniti njima.

I tako se nastavlja igra. Između ostalog biće i vožnje autom i to pod vodom. Ne želim opisivati svaki pojedini nivo jer je bolje vidjeti ih lično

Konverziju sa filma na komputerske magnetne medije obavio je, naravno, Domark jer su oni otkupili licencu za sve filmove o Džemsu Bondu. Svi elementi koji čine dobru igru (grafika, ideja, zvuk) su prisutni, a grafika je dosta dobra, tipična za sve igre ovog tipa.

Film je (kao i ostali) završio sretno a kraj igre ovisi isključivo o vama. ■

Dario BUŠANJ

SLY SPY SECRET AGENT





Ova igra je u stvari mješavina sekvenci iz filmova o 007, Džemsu Bondu. Grafika za dovoljava, sprajtovi su dosta veliki a vaš agent je precizno detaljiziran, pozadinska grafika je odlična (posebno spomenik Abija Linkolna na drugom nivou). Jedino je animacija zabrljana dok igru prati neka alternativna muzika. Nivoa ima osam i svi su različiti.

Dok letite avionom iznad Vašingtona dobijate poruku da se teroristi spremaju da napadnu glavnu vjećnicu i to iz zraka. Navlačite padobran i skačete u plavetnilo neba naoružani svojim pištoljem. Dok padate oko vas se počinju skupljati sumnjivi tipovi koji također padaju ali vas još pokušavaju i pogoditi. Sly Spy je pametno zaključio da su to teroristi i sada ih mora koristeći pištolj, što vi še poubijati. Ubijanje tipova je lagano toliko ih ima da svaki metak nekog pogodi. Nakon nekoliko minuta slobodnog pada vaš se padobran otvara i vi se bezbjedno spuštate na krov gradske vjećnice a tu ujedno počinje i drugi nivo.

Vjećnica vrvi teroristima i sada je potrebno poubijati sve negativce. Ovaj nivo je dosta kratak i nezanimljiv, ali se zaustavite ispred Linkolnovog kipa da se divite sjajnoj izvedbi, ali pazite da vas ne zakači koji metak.

Glavni negativci uskaču u svoj Mustang i bjeze s mjesta zločina, ali Sly Spy je sjeo na motor i sada počinje bezglava jurnjava ulicama grada. Napadaju vas tipovi sa motorima i tipovi koji lete uz pomoć raketnih ranaca. Sve njih možete odstraniti svojim nerazdvojnim pištoljem. Pred kraj nivoa pojavljuje se automobil iz kojeg izviruje tip sa bacačem raketa. Kad ispali raketu vi se sagnite a zatim mu pucajte u zadnji dio (auta, ne terorista). Kada ga dovoljno puta pogodite auto eksplodira. Dok izbijaju posledni plamičci a u zraku se osjeća miris ćevapa u lepinji Sly Spy spazna da su ga teroristi dovukli u luku i to pred jedan vrlo sumnjiv brod.

Dok stražar provjetrene glave pada u vodu, Sly Spy se polako ušunja u 3. nivo tj. na teroristički brod. Ovdje se čuvajte debelih vojnika koji bacaju bureta na vas a treba ih više puta pogoditi.

Na kraju nivoa pojavljuje se golemi (duplo veći) siledžija koji vas nastoji pretvoriti u palačinku. Gađajte ga pištoljem dok vam ne ponestane municije a zatim ga dotucite mae-gerıem.

Sly Spy oblači ronilačko odjelo i uz gromoglasni poklik „Sve za Buša i domovinu" baca se u tamnu dubinu okeana. Pod morem krstare ajkule i naoružani stražari a tu su i podvodne mine, sve u stilu Bondovih filmova. Ako pogodite stražara s podvodnim motorom možete pokupiti motor i onda se krećete puno brže. Na kraju se pojavljuje ajkula koju morate više puta pogoditi u ralje da bi zakovrnula.

Kroz jedan uski tunel Sly Spy izranja u pećini koja vrvi teroristima. Sve je puno naoružanih stražara i izgledajućih doga. Samo hrabro nastavite dalje jer smo već na kraju 5. nivoa.

Ulaz u stari rudnik je samo kamuflaža. Staro okno puno stražare vodi u pravu bazu za podmornice. Dok ta manite neprijatelje, bacite oko na usidrenu podmornicu koja ima veliku crvenu zvijezdu na boku. Aha, tu sme dakle! Lukavi Rusi sakrivaju ovdje svoje nuklearne podmornice. Ali tu se stvari komplicirajų, pojavljuje se tip iz filma „Goldfinger" sa svojim šeširom čiji obod u stvari, nalčikuje na cirkular. Gađajte ga u lice dok nema šešir i stvar je rješena!

Po drugi put Sly Spy oblači ronilačko odjelo i zaranja u dubinu. Ponovo ga napadaju ronioci i morski džukel a na kraju se pojavljuje Mr X u svom super-ronilačkom odjelu (imali ste ga prilike vidjeti u filmu. Samo za tvoje oči.) Gađajte ga u prozorčić na glavi i pazite se njegovih projektila. Nakon više pogodaka X se ruši u oblaku krvi dok Sly Spy odlazi sa svojom djevojkom. Šta? Nema djevojke? Better luck next time 00X! ■

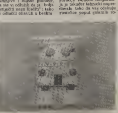
Dominik LENARDO

CORPORATION

CORPORATION igra firme „Core Design" stavlja vas u budućnost. Budućnost koja je već potpuno automatizirana (roboti i slične sitnice), budućnost u kojoj roboti čitaju „Svet ljudi" dok je jubilarni pet-milioniti „Svet kompjutera" preimenovan u „Svet robotike". Budućnost, koja nije nimalo svijetla. Izvjesna korporacija ima neke sumnjive i mutne planove, pa ste vi odlučili da je „bolje spriječiti nego liječiti" i tako ste odlučili otisnuti u beskra



jan lavirint spomenute Korporacije. Dotična Korporacija je također tehnički napredovala tako da vas očekuju stvarčice poput golemih ro-



bota (par puta većih od vaše malenkosti) zatim metalni paukovi (ne mislim pri tom na one paukove što odvoze auto koji ste parkirali na sred ulice, već mislim na robote-paukove koji su daleko opasniji) a svaki vaš pokret dobro je nadziran (kamere na stropu). Iz zvučnika koji su svuda oko vas šire se prijatni zvukovi pjesme „Lepa Sneže nagazila ježa". Hm toga na sreću ipak nema. Pi tam se samo kako je ta rečenica tu zalutala.

Na početku birate svoga junaka, odnosno junaka koji će imati sreću da junak poput vas preuzme njegovu ulogu. Za one kojima je prethodna rečenica bila suviše komplicirana treba izabrati lik koji vodite. Njega možete odabrati na osnovu nekoliko karakteristika: snage (Strength), vještine (Dexterity), izdržljivost (Endurance), inteligencije (Intelligence), pokretljivost (Movement) te visina i težina (Weight/Height). Možete birati između nekoliko ljudskih likova te 2 robota. Roboti imaju visoku inteligenciju ali im neki ostali parametri (izraženi brojevima od 1 do 10) nisu zavidni. Nakon što ste obavili tu formalnost čeka vas još jedna – odabiranje naoružanja. Na raspolaganju stoji nekoliko vrsta pistolja, zatim razne bombe, branete, jet-pac (tko je to igrao na Spectrumu zna o čemu se radi, zar ne?) gas maska... itd. Sada ste konačno spremni za polazak u lavirint.

Primijetićete prvo dvije svoje slike. Lijeva (Damage) pokazuje oštećenja (ozlijede ukoliko se radi o ljudskom biću, a ne o nekom glupom robotu) dok desna (Equipment) omogućava izbor opreme i pokazuje što nosite i gdje to nosite (na ruci no zi.)

Kroz lavirint se krećete strelicama u donjem dijelu ekrana. Moguće je kliknuti i u ugao kvadratića u kome su strelice pa se tada okrećete oko svoje ose, dok kliktanje na kružić rezultira stajanjem u mjestu. Pomoćne ikone su ikone sa strelicama gore i dolje jer njima možete pogledati prema stropu ili u pod. Ikona sa francuskim ključem služi za popravljanje nečega, dok ikona sa slikom čovjeka u horizontalnom položaju (vjerovatno) služi za odmor-spavanje. Kažem „vjerovatno" jer se nakon nje pokazuju razne zvjezdice po ekranu što bi moglo ličiti na san. Ukoliko kliknete na ruku koristite neki predmet. Tako npr. ukoliko nosite bombu uza se, na taj način je možete iskoristiti (ali pazite vrijeme na njoj se namješta u sekundama pa računajte da vam treba par minuta dok se udaljite s tog mjesta!!)

Prva prepreka koja vas očekuje je ogroman robot. Prvo ćete ga vjerovatno pokušati upucati pa ćete tako izgubiti par seta, a onda ćete se sjetiti jednostavne ideje do koje sam i ja došao: zaobiđite ga sa lijeve strane. Dva robota koji nakon toga slijede jednostavno upucajte, a poželjno je uništiti i kameru. Municije je ograničena vodite o tome računa, a ukoliko Vam je opnestane – uvijek se možete poslužiti šakom (pitanje je samo koliko je to efikasno protiv robota?). Događat će vam se da budete neoprezni pa završite u zatvoru ili da vas neki robot jednostavno pojede za doručak. Prva varijanta je bolja, jer time ne završavate igru, ali je iz zatvora teško izaći.

Igra se odvija po principu legendarnog DUNGEON MASTER-a, a i grafika je u tom stilu. Zamjerka što se toga tiče jest što je vidno polje suviše malo u što ćete se i sami uvjeriti. Ali naviknut ćete se. Netko će vjerovatno odmah odbaciti igru zbog tog načina igranja ali to ne bi bilo u redu jer CORPORATION predstavlja igru u kojoj treba i misliti. Jedina zamjerka koja za sada može mo uputiti autorima ove igre jesta zvuk. točno je da se čuje svaki vaš korak i pucanje ali bi neka futuristička melodija valjda još stala na jednu od dvije diskete koje program zauzima. Inače kao što ste mogli pročitati u jednom od prošlih brojeva „Sveta kompjutera" ukoliko firmi „Core Design" pošaljete svoju sliku dobit ćete natrag disketu koja sadrži „karticu" sa vašim likom koja se sve vrijeme nalazi na ekranu (dok igrate CORPORATION). Ovime će firma vjerovatno uspjeti privući kupce na Zapadu ali kod nas nikako.

Ukoliko ipak imate (dosta) živaca nabavite ovu igru ■

Dario SUSANJ

CARRIER COMMAND



Neko je pre dve godine u Svetu kompjutera za ovu igru napisao: Ovo je jedan od retkih pravih 16-bitnih programa koji po mnogo čemu svojom složenošću isključuje mogućnost da ikada bude prerađen za 8-bitaše (11/88 „Amiga kutak").

Pa, evo, posle dve godine „Firebird" je napravio ovu igru i za (verovali ili ne) ZX Spectrum (128/+2/+3). Od verzije za Amigu razlikuje se tek rasporedom ikona, nedostatkom muzike i boja (svet je opet crno-beo -plav). Grafika je izvrsna 3D linijska (delimično ispunjena), zvučni efekti su fino urađeni (rakete, eksplozije) a atmosfera je sjajna.

Pošto nlj pretpostavljam znate (osvojiti sva ostrva) prelazimo na samu igru. Na početku dok gledate svoj nosač kako se rotira birate između Akcione igre (osvojili ste pola arhipelaga i na redu je konačni obračun) i Strategijske igre (počinjete sa Vulkana). Pre nego što počnete, preporučujem da definišete tastere za kontrolu brzine na tastaturi.

Nosačem upravljate ikonama. Raspored ikona je dobro urađen i brzo ćete naučiti da upravljate brodom. Na levoj strani su ikone kojima izabirate objekat upravljanja (brod, top, manta vozila, amfibije) desnim ikonama određujete operaciju (lansiranje, ukrcavanje, oružje, upravljanje), a donje ikone su izvršne.

Brod nosi 4 Manta-letelice i 4 Walrus-amfibije a možete operisati sa maksimalno 3 odjednom. Posedujete takođe veliki izbor raznih vrsta raketa, lasera, bombi koje (kao i gorivo) možete obnavljati na ostrvu-skladištu (stockpile island) pod uslovom da ste prethodno fabrikama odredili čega i koliko da proizvode.

Rad na mapi (druga desno ikona odozgo) izuzetno je važan. Kada na karti kliknete kursorom na željeno odredište potrebno je da odredite brzinu (visinu) vozila i kliknete na ikonu Prog. Tako ćete izabrati ostrvo-skladište. Prvo na ikonu Resour se zatim na željeno ostrvo i na kraju na Prog ikonu. Obratite pažnju na to da će se sve rezerve na bivšem skladištu izbrisati a proizvodnja će krenuti iz početka.

Kako završiti Strategsku igru?! Teško, zato što dugo traje fabrike sporo proizvode objekti se i ne grade za čas vam nestane goriva, a crveni prosto jedu ostrva.

Akciona igra je već nešto lakša. Počinjete sa napadom na neko od pograničnih ostrva (Fulcrum, Taksaven). Cilj vašeg napada na ostrvima je (pored vulkana) najve-



ći objekat (ACCB građevina) Rasturite je sa 6–7 Hammerhead raketa koje ispalju jete sa broda. Kad centar nestane svi ćete se odjednom srušiti a ostrvo ća postati slobodno. Zarotirajte brod za 180 stepeni i izbacite Walru sa natovarenog ACCB objektom na obalu. Kada stignete na odredište (pratite na mapi) isključite autopilota (ikona sa džojstikom, A ikona Q ikona) dovedite strelicu na krajnju desnu ikonu (neko je to opisao kao jaje prikačeno za trup aviona) prebacite se u Control mod (prethodno definisanim tasterom) i pritisnite pucanje. Nakon poruke „ACCB destroyed" vratite Walrusa na brod.

Najvažnije je da uništite neprijateljski nosač (jer bez njega crveni ne mogu osvajati ostrva). Nakon što oslobodite ostrvo požurite na skladišno ostrvo. Stigli ste usred napada. Ispalite sve Hammerhead rakete na crni brod, naoružajte Mante Assassin3 raketama i lansirajte ih na neprijatelja. Procedura upravljanja mantama je ista kao i kod amfibija. Čim uzlete uključite rakete i pređite na ručno upravljanje (ove akcione sekvence su zaista sjajne). Posle poruke „Enemy carrier destroyed" možete nastaviti sa osvajanjem ostrva. Kad osvajite poslednje ostrvo dobijate skor i poruku „all islands frendly".

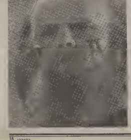
Sve u svemu ovo je dobra igra vredi je imati. Akcioni deo vas može držati par dana (ja sam je igrao nedelju dana) dok ne dosadi. Strateškoj igri ćete se uvek vraćati (u trenucima dosade). ■

Ranko TRIFKOVIĆ

NIGHT BREED



Jah! Ovo se zove alternativna igra. U ulozi ste nekog jadnog slabašnog mladića koji je zalutao u alternativni svijet crne budućnosti. „Policija mali" sa svojim respiratorima za mozak, veliki tamnozeleni kiselinski strsavac i deaktivatori – svi su protiv vas.



U gornjem djelu ekrana nalazi se vasa faca koja polako trune ovisno o težini povreda. Do nje se nalazi prostor za ispisivanje poruka i upozorenja („Mirko pazi! Samonavođeni projektil!"). Tu je i broj preostalih života, a ispod se nalaze lobanje koje služe za smještanje predmeta (?) i veliki natpis sa imenom igre, da na zaboravite šta igrate!

Pozadina je puna detalja, ali to i smeta iza drveta se može nalaziti bomba, a vi to ne vidite. Muzika je totalno uvrnuta tj. sastoji se od mnoštva haotičnih tonova, što pomaže opcem utisku. Radnja se odvija u šumi koja je puna ostataka neke drevne civilizacije. Policija je opremljena tragačima, pištoljima i bacačima plamena ali kada im se približite tuku se, tj. tuku vas rukama. Možete im uzvraćati silejedećim udarcima: palica u smjeru kretanja + pucanje = udarac rukom, a palica dole u smjeru kretanja + pucanje = udarac nogom, palica gore + pucanje = skok. Skokom se koristite pri preskakanju mina i rupa iz kojih izviruju ruke nekog tipa po imenu Berserer. Može se dogoditi da pronađete pištolj ali municija je strahovito ograničena. Ponekad u ekran uleti granata ili tempirana bomba. Po niveu se možete kretati i kroz „vrata" koja nalikuju slovu P. Povremeno tu i tamo izbije vatra ali vam to, na sreću, ne može škoditi.

Igra nije revolucionarna i ne donosi ništa novo ali tamna šuma, jezive kretnje munja i muzika daju ovoj igri neku posebnu čar. ■

Dominik LENARDO

DAYS OF THUNDER



Kao što smo vas već obavijestili firma „Mindscape" otkupila je od „Paramount Pictures"-a licencu za pravljenja igra po istoimenom filmu u kom (između ostalih koji nisu ni bitni) igra Tom Kruz. Kad ugledate igru ona vas vjerovatno uopće neće podsjetiti na film jer osim istog naslova i iste teme (trka automobila) nemaju ništa zajedničko (pa čak ni jednu jedinu digitaliziranu sličicu pošto „Mindscape" nije dobio dozvolu da koristi lik Toma Kruza u igri).



Option Screen nudi nekoliko opcija. Možete izabrati broj trkača na stazi, zatim broj krugova potrebnih za kvalifikaciju te još neke propratne parametre. Možda najzanimljivija mogućnost je Player VS Player kojom možete igrati udvoje ali na 2 kompjutera povezana linkom preko serijskog porta (ukoliko izaberete tu opciju, a nemate link pojavljuje se poruka (Check Serial). Sa Go To Trials krećete na stazu.

Pogled na stazu je iz automobila. Komande su stan

dardne džojstik unapred ubrzava a pucanje prebacuje u iduću brzinu (postoji 5 brzina + rikverc) Nakon što ste se kvalificirali (bar za treće mjesto) slijedi prava utrka koja je dodatno otežana drugim trkačima na stazi Staze su inače prepune krivina i različitih uspona koji predstavljaju veliku opasnost ukoliko u njih uletite punom brzinom To će rezultirati naglim opadanjem brzina pa vam je potrebno dosta vremena da ponovo postignete maksimalnu brzinu. Nakon što ste završili utrku, slijede mogucnosti da „frizirate" svoj auto (dodavanje raznih dijelova) čime možete postići veće brzine Za vrijeme trke u gornjem desnom uglu možete pročitati koji krug vozite koliko dugo, te koliko iznosi najbolje vrijeme za jedan krug (Best Lap)

Igra je dosta dobro napravljena posebno što se tiče grafike Naime ovoga puta ona je (a što je nauobičajeno za simulacije vožnje) vektoraka To će vas vjerovatno podsjetiti na STUNT CAR RACER i HARD DRIVIN' pa u stvari možemo tvrditi da je DAYS OF THUNDER mješavina te dvije igre HARD DRIVIN' predstavljao je „normalnu" vožnju STUNT CAR RACER akrobatsku a DAYS OF THUNDER je negdje između I uvod u igru također je napravljen u tom stilu a ni zvuk ne zaostaje za grafikom To je igra za koju vrijedi žrtvovati jednu disketu ■

Dario SUŠANJ

ATOMIX



Nećete verovati! Ova igra vam može pomoći da uverite svoje roditelje da igranje igara nije samo „bezvezno gubljenje dragocenog vremena" već da iz njih možete na što i da naučite Čudite se? Mislite da je sve šala? Kada pročitate ostatak teksta, sve će biti jasno ..

Po startovanju igre ugledaćete prilično lepo nacrtanu glavu Alberta Ajnštajna (i nemojte samo da mi kažete da ne znate ko je to) Pritiskom na <SPACE> počinjete igru Ideja je vrlo originalna Svaki nivo je u stvari, mali lavirint. Zadatak je sledeći. po lavirintu se nalaze razbacane različite kuglice (kad bolje pogledate na svakoj od njih ćete uočiti po neko slovo H C O a u kasnijim nivoima i F itd) Kao što verovatno i zaključujete to su atomi različitih hemijskih elemenata Na svakoj od kuglica uočićete i po neku crtu sa strane Te crte predstavljaju veze (naravno hemijske) U kasnijim nivoima naići ćete i na dvogube veze Vi po ekranu vodite mali kvadratić koji zahvata po jedno polje lavirinta, u koje staje po atom Kad džojstikom dovedete kvadrat na određeni atom i pucate može te ga pomerati po lavirintu.



Potrebno je sastaviti hemijsko jedinjenje od onih atoma koji se nalaze u lavirintu. Ali, atom ne možete pomerati gde god vam je volja Kad jednom pogurnete atom on će se kretati do kraje staze kroz lavirint, tj dok ne udari u zid lavirinta. ili dok ne udari u neki drugi atom Upravo tu vam je potrebna mašta i dosetljivost. Morate dobro razmisliti kako ćete atom voditi lavirintom. Da biste ga skrenuli treba da odaberete mesto gde ćete dovesti drugi atom kojim ćete preprečiti put atomu kog premeštate Kad preprečujete put nekim atomom, najlakše to činite tako što taj atom dovedete iz pravca koji je normalan na pravac kretanja onog atoma koji treba da skrene na neku stranu i da krene drugim hodnikom lavirinta Postoje i drugi načini ali se svi uglavnom zasnivaju na opisanom U prvim nivoima gde ima malo atoma jedinjenja možete i sami sastaviti, posmatrajući položaje veza na atomima Međutim u kasnijim nivoima kada budete u lavirintu imali čak i oko petnaestak atoma sve postaje teže Upravo zbog toga u donjem uglu ekrana postoji slika jedinjenja koja morate sastaviti Naravno za svaki nivo imate i ograničeno vreme, koje se menja od nivoa do nivoa zavisno od toga koliko vam je težak zadatak. Posle svakih nekoliko nivoa imate i bonus nivo gde ne gubite život, ali dobijate poene koji vam nose i dozvolu da nivo koji niste završili ne vreme igrate ponovo U bonus nivo slažete neke boce ispunjene tečnošću do različitih visina Prvi i drugi bonus nivoi su laki ali već treći.

Ova igra je dobra iz više razloga Kao prvo, možete nešto da naučite jer buljeći toliko vremena u sva ona jedinjenja nema onoga ko sve to ne bi zapamtio A kao drugo igra vam ne dozvoljava da vaše moždane vijuge uhvati paučina ■

Radoljub ŽIVADINOVIĆ

FIRE AND FORGET II





Nevjerojatna kako programerima nestaje ideja Doduše ne tvrdim da su ih nekda i imali ali – Ponovo se nalazite u automobilčiću kojemu 240 km/h ne predstavlja ni kakav problem Međutim, kako se igra ne bi svela samo na vožnju potrebno je putem i upucavati razne prepreke zatim nekakve leteće robote i slično Po ideji će vas ova igra vjerovatno podsjetiti na OVERLANDER, samo što je on bio daleko realniji

Nerealnost u FIRE & FORGET II ima mnogo Prva je, recimo upravljanje automobilom Izletjeti sa ceste možete samo namjerno a nikako slučajno kao što je u drugim simulacijama vožnja Još više mi se dopao bi ser u vezi zavoja možete komotno uletjeti u zavoj sa punih 240 km/h i pustiti džojstik – Amiga će se sama pobrinuti da ne izletite sa ceste!!! Ne morate dakle niti malo pogurnuti džojstik lijevo ili desno da biste savladali zavoj Amiga misli za vas Zgodno i nerealno I smiješno i tužno

Vrhunac svega je, ipak mogućnost da (pritiskom na desno dugme miša) jednostavno poletite (čime postižete maksimalnu brzinu od 320 km/h!!!) Igra je suviše brza da biste se koncentrirali na svaki objekat koji vam sine te Čak mislim da FIRE & FORGET II neće dulje zadržati niti ljubitelje pucačina pošto OVERLANDER izgleda (a bogami i jest) daleko bolje a ima i istu temu

Grafika i zvuk su prosječni Pesmuljak je dobar ali zna dosaditi pa pritisnite F2 Isto vrijedi i za zvučne efekte (F3) ■

Dario SUŠANJ

GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

Posle dužeg zatišja konačno se pojavila nova simulacija golfa na koju vam moramo skrenuti pažnju. Svi oni koji su htjeli uživati u pravom profesionalnom golfu došli su na svoje. Igra ima gomilu opcija, odličnu grafiku s malo sporim iscrtavanjem i veliku dozu realnosti.

IGROMETAR
GRAFIKA
C64
68
GREG NORMAN'S GOLF
IDEJA
GRAFIKA
ZVUK
ATMOSFERA

Pošto je opcija puno objasniću samo one najosnovnije i one koje su nepoznate. Ekran je podijeljen na dva osnovna djela koji se po potrebi, prekrivaju drugim opcijama. U samom vrhu nalaze se opcije od kojih je prva Club i ovdje se bira vrsta štapa. Ovdje su već poznati čelični i drveni štapovi ali za svaki koji odaberete iscrta se njegova slika, tako da znate s čim igrate. Takođe se pojavljuje i razdaljina u jardima za koju je ovaj štap predviđen. Druga opcija je Swift i u toj opciji birate vrstu „felša" koju ćete primjeniti na lopticu. Takođe možete podesiti jačinu zamaha a tu odmah dobijete i dijagram s pravcem vjetra.

Opcija Map vodi vas po terenu koji gledate iz ptičje perspektive. Možete odabrati mjesto na koje ćete odšetati i onda baciti oko na položaj rupa. Slijedeće je opcija Informacije o stanju vjetra). Ovdje možete još povući svoj posljednji udarac, promjeni ti teren, broj rupa na koje igrate, itd. Od opcija su ostale još samo Sound/FX (čija je namjena sasvim jasna) i Exit u kojoj možete odustati od igre snimiti ili učitati neku stazu ili se vratiti u igru.



Nakon ovog dugog namještanje konačno dolazite na opciju Play. Pojavljuje se velika figura čovjeka i skala koja djeluje na slijedeći način: prvim pritiskom na pucanje određujete snagu udarca koja je predočena lijevom zelenom crtom koja raste (pazite da ne pocrveni). Kada pustite pucanje desna ljubičasta skala počne se spuštati, a crta koja skače u dnu ekrana predstavlja moguće odstupanje koje morate svesti na minimum, tj. da pritisnete pucanje kada se ta crta poklopi s crtom u sredini.

Igralište je prekriveno vodenim i pješčanim zamkama, a teren više nije ravan kao u prethodnim simulacijama nego je brdovit. Ako zastavicu ne ugledate na početku igre idite na opciju Map pa proučite teritoriju igrališta i sve moguće zamke. Kada ubacite loptu u rupu kompjuter komentira vaše igranje. ■

Dominik LENARDO

Naziv kampanje	I	II	III	IV	V
1941 1943 North Africa Paton Romel	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1944 jun/jul Normandy operation Paton Ajzenhauer Guderian	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1944 zima Ardennes Paton Ajzenhauer Rudenštat	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

* [illegible]

** [illegible]

SHERMAN M4 A3

Iako je vreme II svetskog rata odavno prošlo nostalgija za velikim i slavnim bitkama još traje. Firma „Lorciel" nam to dokazuje svojom, zaista izvanrednom simulacijom američkog tenka Šerman. Tradicija U.S. armije je da se novim tenkovima daju imena američkih slavnih generala. Tako je dobio svoj naziv i model M4 A3.

IGROMETAR
GRAFIKA
AMIGA
78
SHERMAN M4 A3
IDEJA
GRAFIKA
ZVUK
ATMOSFERA

Tenk je relativno nova pridošlica na bojnom polju. Pojavio se tek u I svetskom ratu 1916 godine u bici na Somi. Od tada, pa do II svetskog tehnike pravljenje tenkova je mnogo uznapredovala. Primer tih novih tenkova je i naš M4 A3. Serijski je počeo da se proizvodi 1941 godine a projekat je preuzela kompanija „Ford", pa je tako sve do 1944 godine napravljeno ukupno 55 000 komada u 11 različitih verzija.

Masa mu je bila između 30 i 40 tona. Bio je naoružan topom 70 mm sa bojevim kompletom od 71 granate. Tu su još bila i dve mitraljeza 7,62 mm (M 1919 Browning) – jeden spregnut za cev tope. Razvijao je maksimalnu brzinu od 52 km/h.

Treba pomenuti i protivnika sa dužnim poštovanjem famoznog Tigra. Najveću zaslugu za razvitak ukupne nemačke tenkovske industrije imao je Hajc Guderian. Tiger je izašao na bojište 1942 godine i masovno je upotrebljavan na svim frontovima.

Težine 30 tone sa topom kalibra 88 mm i dve spregnute mitraljeze 7,92 mm. Do 1944 godine napravljeno je 1 355 komada. Što se tiče ostalih tipova pogledati u tablicu.

Zaista sjajna grafika, perfektna animacija i snažne eksplozije na samom početku obećavaju najveću moguću zabavu.

Sama igra ne samo da odlično grafički podražava sve tipove tenkova već i njihove realne osobine. Uvodni skrin je lepo urađen i daje posmatraču priliku da uoči oblik Šermana. Nakon učitavanja ulazimo u meni gde određujemo opcije koje nas zanimaju. U prvoj opciji (View of Sherman) dobijemo predstavu o obliku samog Šermana kao i kokpitu (cokpitu). U drugoj (View of enemy) vidi se neprijateljske tenkove njihov oblik i karakteristike (veoma je značajno zapamtiti oblik). Preporučljivo je uporediti ih sa Šermanom. U „Demo mode" je leto to ali sve zajedno. „Campaigns" predstavlja izbor ratišta na kojem se ratuje: Severna Afrika (1943 g.), Normandija (jun jul 1944 g.), Ardeni (zima 1984 g.).

Od samih komandi sa tastature se koriste F1 – promene pogleda komandir – vozač, F2 – dvogled i identifikacija, F3 – oštećenja, F4 – taktička mapa, F6, F7 i F8 – pogledi levo, desno, otpozadi, F10 – pauza. Samim tenkom se upravlja pomoću džojstika a rotacija kupole tope je uprošćena i podrazumeva rotaciju celog tenka. Što se tiče

rasporeda instrumenata u kokpitu sleva na desno imamo kompas merač goriva indikator spremnosti topa i broj tenka. Najvažniji su kompas i količina goriva

Izaberemo li jadnu od ponuđenih misija ulazimo u novi meni u kome vršimo odabiranja stepena realnosti simulacije U „Level of realisam" podešavamo količinu municije goriva mogućnosti forsiranja reke automatskog punjenja topa i identifikacije neprijatelja Ako se uzme mogućnost forsiranja reka brzog punjenja topa i identifikacija i ako imamo u vidu da je prednji deo Šermana grafički predstavljen slično tenkovima T-62/64 ruske proizvodnje onda je ova simulacija primenljiva i na današnje vreme U „Allied forces" određujemo broj sasih Šermana i izviđačkih džipova a u „Enemy forces" iskustvo i moral trupa i potencijalnog komandanta (oponent – Rommel, Guderian Rudenstedt)

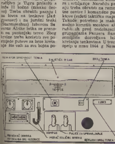
Za pobedu, pažnju treba obratiti na prednost i razlike između Šermana i Tigra Pored ostalog treba voditi računa i o vrsti zemljišta jer od toga zavisi brzina kretanja Osnovna prednost Tigra je kalibar topa (85 mm prema 75 mm) Usled slabe oklopljenosti oba tenka preporučljivo je Tigru prilaziti s leđa ili bočno (nikako čeono) Treba obratiti paznju i na lovca na tenkove (Jadgpanzer) i na jurišni tenk (Sturmgeshuz) Izborom Severne Afrike bitka se prenosi na pustinjski teren Zbog brzine treba koristiti sve postojeće puteve za brze kretanje što važi za sva bojna polja U ulozi ste slavnog američkog generala Patona i koriste se sa svoja četiri tenka protiv generala Ervina Romela – pustinjske lisice Obratite paznju na Siugu, jako brzo manevriše

Na bojnom polju se mogu pojaviti minska polja Treba ih maksimalno zaobilaziti. Za detaljnije podatke o svakoj od pet misija pogledati u tablicu 2 i u taktičku mapu Sa nje se može vršiti global na komanda nad celom tenkovskom grupom (i dve džipa) pomoću tastera 1–8 gde vršimo izbor vozila koje usmeravamo To radimo tako što beli kursor dovedemo na poziciju gde usmeravamo tank i pritisnemo pucanje Time smo stavili u pokret vozilo i usmerili ga prema belom kursoru Ovaj sistem treba koristiti samo u marševskom kretanju do položaja za cilj a nikako i u borbi U borbi treba izabrati i boriti se sa jednim od tankova

Što se tiče rata u Normandiji i Ardenima oni se nadovezuju Nakon iskrcavanja u junu 1944 g u Normandiji opet ste u ulozi Patona i vodite svoje tenkove protiv Nemaca predvođenih generalom Guderianom Sve važi kao i pre a tim što će ovde biti više puteva (koristite ih) ali i bunkera utvrđenih tenkova komandnih bunkera i artiljerije Naročitu pažnju treba obratiti na remontne centre i komandne punktove (videti taktičku mapu) Takođe potrebno je maksimalno koristiti mostove ali i rušiti ih pred nadolazećim grupacijama Panzera Samo zemljište dozvoljava lako kretanje tenkovima U trećoj opciji u zimu 1944 g Nemci se odlučuju na očajnički pokušaj ofanzive u Ardenima nazvane još i Straža pre Rajnom Nemački tenkovi prodiru na zapad pokušavajući snažnim udarima da uspore ofanzivu saveznika Protivnički komandant je Rudenštat. Treba obratiti pažnju na Šermane koji su zarobljeni od Nemaca i nose američke oznake u sektoru F8 kod američke baze (na taktičkoj mapi)

Ovaj program predstavlja dobru arkadu ali i odličnu stratešku simulaciju Originalna verzija je napravljena za 1MB ali kao što je i sa mnom slučaj završio sam ja i na 512 KB ■

Daniel MIJALJICA



DAMOCLES

DAMOCLES odlična trodimenzionalna igra predstavlja treći dio poznatog MERCENARY Izvođenje je ostalo isto kao i u prethodnim dijelovima ali dodata je i mogućnost leta kroz svemir tako da sad više niste vezani za jednu planetu Smješteni ste u solarni sistem zvijezde Dialis u čijoj orbiti kruži 9 planeta sa njihovih 19 mjeseca pa čak i jedna kometa Možete otići skoro na sve planete a i na komet. Na sunce (veliki bijeli krug bez sjene) ne možete sletjeti a ako pokušate mimoići ćete ga

Komet Damocles skrenuo je sa svoje uobičajene putanje i skrenuo ka planeti Eris Jadni stanovnici odmah su ostavili svoje domove i pobjegli na obližnje planete koje su uz put loših uvjeta za život (Eris je jedina planeta koja nas podsjeća na Zemlju) Neke planeta nemaju atmosferu na nekima je prehladno na nekima prevruće itd Uglavnom cilj je spasiti kometu ili Eris a najbolje oboje

Sveukupno postoji pet načina za rješavanje problema Važno je napomenuti da igra nikad ne završava čak i ako je Eris uništen a rješenje jednog problema uvjetuje daljnji tok igre Naravno moguće je i snimiti poziciju, a ukoliko imate MERCENARY I ili II moguće je učitati i poziciju iz tih igri jer je format zapisa isti To su bile osnovne napomene o igri Upustil cemo se u detaljniji opis i opis jednog od načina za rješenje problema

Komandna tabla primijetit ćete razne instrumente i pokazivače U sredini se nalazi lijep natpis „Damocles" To je ekran koji će biti aktivan kada koristimo predmete (ne upotrebljava se za sve predmete). NA KRAJEVI



MA se nalaze 2 pokazivača sa oznakama „T" i „P" koji pokazuju temperaturu i pritisak na planeti Tu su još i kompas pokazivači brzine gradskih planetarnih/svemirskih koordinata indikator visine inventorij predmeta ime planete vrijeme do udara komete u Eris 3 kockice od kojih srednjoj ne znam značenje Ostale dvije su indikator koji se uključuje kad je visina manja od 100 i oznaka za hodanje – trčanje (uključeno je trčanje) Naravno tu je i količina kredita (5000 na početku) a na vrhu je prostor za Bensonove poruke

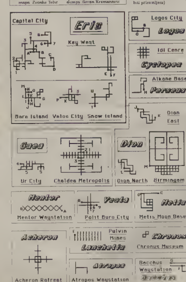
Kretanje u igri Kretanje izvan vozila uključuje hodanje i trčanje Tu odmah prebacite na mod trčanje jer ćete tako bar donekle ubrzati prilično sporo kretanje Kretanje izvan vozila uključuje i voznju liftom koji izgleda kao soba s vratima kraj kojih je iznutra krej keta Dalje tu su automobili avioni i svemirski brodovi Auto je spor ne ide unazad i vezan je za zemlju Avioni su nešto praktičniji jer prilično brzo savladavaju udaljenosti mogu se kretati unazad ali su vezani za planetu na kojoj se nalaze Svemirski brodovi imaju iste karakteristika kao i avioni samo su još brži i mogu se kretati svemirom

Za svako vozilo potrebno je imati odgovarajući ključ u inventoriju Kretati se možemo i pomoću teleporta Oz

načeni su brojevima. Npr. nalazite se kraj teleporta broj 4. Da biste došli u teleport broj 5 uđite u 4 i sa one strane na kojoj je broj 4 sa strelicom na gore. Takođe vrijedi i obrnuto. U teleport možete ući i vozilom pod uslovom da je teleport izvan zgrade.

DAMOCLES

mapa Zvonke Tešić   dizajn Goran Kesmanović



Komande (koristi se džojstik u portu 2 i sljedeće tipke)

R – trčanje/hodanje

B – ulazak u vozilo (u liftu – odlazak u podrum)

G – prizemlje u liftu

L – napuštanje vozila (avioni i svemirski brodovi moraju biti prizemljeni)

O – kad vam Benson postavi neko pitanje potvrdan odgovor

<SPACE> – zaustavljanje vozila

F1 do F10 – brzina unazad

kurzor gore/dolje – uzimanje i spuštanje predmeta

kurzor lijevo/desno – biranje predmeta u inventorij prozoru

ESC – izlazak iz atmosfere planete unazad (brod mora biti na nekoj visini)

+/– – fino namještanje brzina vozila

+/– na numeričkoj tastaturi – razne funkcije kod korišćenja predmeta

ENTER na numeričkoj tastaturi – korištenje predmeta (za neke predmete njihova upotrijeba se podrazumijeva samim uzimanjem)

* na numeričkoj tastaturi – odabrani list neke knjiga i slično čitate

1 do 0 brzina vozila

1 do 9 (u liftu) broj kata

1 do 0 na numeričkoj tastaturi – ako nađete i aktivirate detonator (Timed Detonator) ovim tipkama podešavate jačinu Explosive

HELP – nakon pritiska dobijate meni

F1 save

F2 load

F10 quit (vraća vas u svemir)

Za save/load dobijate pitanje save/load number 0-9 čime birate željenu poziciju. Ovo se može koristiti i kao pauza jer vrijeme ne teče. Iz Help menija izlazite pritiskom na bilo koju drugu tipku.

Orijentacija i vrijeme. Prateći kompas i krećući se u nekom smjeru oko planete primijetit ćete da se izmjenjuje jedna od dvije koordinate. U svemiru se također krećete pomoću kompasa (?) ali još možete ići i malo gore i malo dolje. Kad su koordinate crvene onda su negativne dok su crne pozitivne. Na početku vremenski brojač je postavljen na 4 sata i 10 minuta. Kad vrijeme dođe do nule Eris bi trebalo biti uništen ukoliko ga niste spasili. Dalje vrijeme teče unaprijed. Vodite računa da kad letite kroz svemir vrijeme brže teče na planetama nego u brodu zato jer se vaš brod kreće brzinama bliskim svjetlosnoj. Nakon 2 sata (ili nešto prije) možete se vratiti po svoj brod jer za njega ne trebate ključ (onaj stari u kojemu ste na početku sletjeli).

Planete Svaka planeta je drugačija. Neke su prekrivene morem sa nekoliko otoka koje ćete lako uočiti. Dvije imaju toliko visok pritisak da na njih ne možete uopće ni sletjeti. Na nekima nema mlega. Neke su bez mora pa ćete morati tražiti malu svjetlucavu točkicu koja označava položaj grada (na svakoj planeti koncentracija stanovništva je u gradovima, mada postoje i neke lokacije izvan gradova). Navodno i na samom kometu Damocles postoje neke lokacije. Veći na ih je bez atmosfere (nabavite Heat Resist Suit, Thermal Undies, Pressure Suit). U gradovima postoje cazne lokacije i nije preporučljivo sve pregledavati. Npr. naći ćete planetu na kojoj je izgrađeno 16 miliona potpuno identičnih piramida. Ali ako u gomili plavih kuća naletite na crvenu, bilo bi dobro da pogledate u nju. To je princip kojeg se držite kod pregledavanja gradova. Bilo bi dobro kad biste odmah na početku uzeli A-Z Computec koji će u većini slučajeva ako neka zgrada sadrži nešto odmah ispisati ime te lokacije. Jedan grad je čak i muzej starih svemirskih brodova.

Gradovi. Označeni su gradskim lokacijama radi lakšeg snalaženja. U njima ćete naći različite tipove kuća. Najbitnije su:

Liftovi – obični kvadrati koji vire iz zemlje ali ako se spustite možete naći nešto korisno.

Visoki neboderi – mogu biti istraživački centri, laboratoriji, TV-studiji. Obično ima nešto na prvom, trećem, četvrtom, petom, devetom katu ili u podrumu.

Trgovine – obične kuće sa izlogom npr. na planeti Mentoc. Kroz izlog se vidi ono što se prodaje sa cijenom ili prazno gdje možemo nešto prodati. Dok smo u vozilu a vidimo kroz izlog, on se otvori tek kad izađemo.

Casino – uđite i ako ste sretne ruke (džojstika), udvostručit ćete količinu novca (izgleda da pali samo jednom).

Eris

1	ENTERPRISE TAXES POLICE JOB
2	ELEVATOR
3	GUN STORE (GIBB SIRE SPANNER)
4	HOBBY DEPOT OF LIVING (ELECTRIC FIRE)
5	TRADING POST (DC KEY)
6	HEI DROM
7	LONDON BANK HQ (C KEY, L KEY)
8	ERIS POST OFF CE (A Z COMPUTER)
9	STATE OFFICE (SPACE SHIP KEY)
0	CAPITAL SPACEPORT
R	ELEVATOR (TELEPORT)
C	EO S POWER GENERATION (HEAT RESIST SUIT)
K	PRESSURE SUIT
E	HEI DROM
I	NEWTON LTD RESEARCH (ANTIGRAV)
G	HARTZEB A PORT
H	ELEVATOR
	HARTZEB LABORATORY (MEMO PAD, TRI PUTA EXPLOSIVE, B KEY)
J	THERMAL UNDIES
K	ELEVATOR
L	HARTZEB ADMIN (DC KEY, DOUBLER)
M	ELEVATOR
N	HARTZEB SALES (TIMED DETONATOR, TELEPORT, I KEY 09)
Q	HARTZEB HELIPORT
P	TV REMOTE CONTROL
8	EMPTY S AB AGENCY
S	ERIS TV STUDIOS (VIDEO PLAYER TV)
T	POST OFFICE SORTING (STORAGE BOXES, CUPBOARD, NOVATRIGGER 2)
U	TRADING POST

1	STEREO U F (NOVA TRIGGER 3)
2	ROLL RECEIPT
3	KEY 22 CV TELEPORT
4	G MERGARG (NOVA TRIGGER 1), FAX DEF TABLE, TELEPORT
5	EXPLOSIVE
6	BEE BEACON LOCATOR
7	LEVEL GROUP 4
8	BACA BANK
9	TELEPORT, SCROLL, BRIEFCASE
0	TELEPORT
B	BLUE BEACON LOCATOR
R	TELEPHONE MESSAGE, WARHEAD 8 (NOVATRIGGER 4)
B	TELEPORT
C	FULLY ROBBERS
F	UNTIL S EAS BO
G	EL EPIRE
H	NAVY JONES ENERGY BATTERY
I	AMPLIFIER
J	H KEY
K	PENHOUSE TOILET
L	HAMMER
M	TELEPORT, E KEY
N	PHOTON BLASTER
O	TELEPORT

[illegible]	[illegible]	[illegible]	VIRIA, BAR
[illegible]	[illegible]	55	SOLON, LUCAN, VILTR, FHEDA
[illegible]	[illegible]	55	MENTOC, SAPPHIRE
[illegible]	[illegible]	15	LOCUS AL ESKA
[illegible]	[illegible]	40	KASIS
[illegible]	[illegible]	[illegible]	PISON, PERSEUS, SOLDIA, JUNO, BACCHUS
02	00	45	CAPA, CYCLOPS, CRONUS
[illegible]	[illegible]	02	TRITON, PAN, THALIA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	LUTHO, DION, LANCHESIS, ATROPOS
[illegible]	[illegible]	[illegible]	NERIAS, ACHERON

Spasavanje Erisa. Nađite Novabomb, 4 Novatrigger-a, sletite na Damocles i ostavi te bombu. Vratite se u svemir i sve Trigger-e postavite na On. Jačina Novabomb jednaka je jačini 8 kutija običnog eksploziva (pomoću ovog eksploziva možda bi se mogla skrenuti putanja Damoclesa i tako spasiti Eris.

Ako je to točno koji su ostali načini za spašavanje Erisa?

Ako ih netko otkrije neka piše rubrici „A šta da radim...'

Na početku pogledajte demo koji prikazuje slijetanje na Eris. Kad brod konačno sleti uđite u obližnju zgradu i pokupite ključ za auto. Uđite u auto i odvezite se cestom koja je na lijevo od izlaska iz zgrade. Kod prve sljedeće lokacije zaustavite se i uđite u zgradu, idite prvo u sobu lijevo od ulaza i pročitajte Damocles File. Zatim idite na drugi kat i uđite u sobu na kraju hodnika. Tek sad će vam biti ponuđen zadatak za spašavanje Erisa.

Prihvatite ga i krenite u podrum po ključ za svemirski brod. Nastavite vožnju autom i krenite cestom nasuprot izlaza. Slijedeća lokacija je aerodrom gdje vas čeka svemirski brod za koji ste uzeli kij. Slijedeće što preporučujem jeste da što prije uzmete A-Z Computec i Antigrav. Antigrav služi za podizanje teških predmeta. Tako možete pokupiti svoj brod, nositi ga kroz kuću, proći kroz teleport, izaći iz kuće i dalje letjeti. Možete ponijeti i teleport i premjestiti mu lokaciju po potrebi.

Daljnji tok igre ovisi o vama. Za one koji žele istraživati neka pronađu planetu na kojoj je Eris Bank Repository i neka otkriju zašto je ona toliko čuvana da vas čak, čim uletite u atmosferu napadne jedan brod.

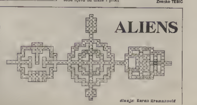
Jedan štos za kraj: pokušajte upaliti televizor. Želim vam ugodnu zabavu, do MERCENARY IV... ■

Zvenko TEŠIĆ

ALIENS

Mapa je već objavljena pre 3 godine ali zbog težine igre objavljujemo je ponovo kako bi i novopečeni vlasnici kompjutera uživali u njoj. Po prostorijama se krećete tako da pritisnete prvo neki broj (kazuje za koliko se prostorija pomjerate) pa onda jedan od pravaca N E S W (sjever istok jug zapad). Posle toga prebacite se sa na neki drugi lik u igri pritiskom na R, B, i G V H (Ripley Burke Bishop Gorman, Vasquez Hicks). U označenoj prostoriji (248) nalazi se kraljica. ■

Nikola LJUBOJEVIĆ



dizajn: Zoran Kremanović

Dusko Wolf

COMMODORE A R S

IMA ZA VAS SVE ŠTO JE PO TREBNO ZA RAD KAO I IGRI
Kasetne disk igre (pd 1983)
Uskladi programi za kasetu disk
Joystici 300 D
Grićnalica 700 D
Diskete 5.25
Programi i navoli za početnike
Uverite se r sami, jer mi smo tu zbog vas
A R S SOFT
DRUGI BULEVAR 34/52
11070 NOVI BEOGRAD
Tel. 011/131 641

C-64 Izaberite (22 prg + kaseta = 30 din) (44 prg + kaseta = 60 din) ??? + Poštarina Iz Specijala !!! Tel 090/234 188 Adresa Mitrov Lane Ko J v I 92400 Strumica.

GREMLINSOFT 011/424-744
- THE LEGEND CONTINUES -

COMMODORE 64 Gremlini su se vratili u naše krajeve, a GREMLINSOFT posle prinogodišnje pauze na naše softverske tržište. Tako je vaša omiljena piratska grupa ponovo ovde i nastavlja sa radom još bolje i još kvalitetnije no pre. Oni koji su ranije kupovali od nas znaju da mi posedujemo APSOLUT NO SVE (1981 1990) kasetne i disketne programe, uključujući i najnovije superhitove, da ih prodajemo isklj. čivo POJEDINAČNO i da sve snimamo sa monitorom na original azimute ! Dakle nudimo vam VRHUNSKI KVALITET snimanja. WE ARE COOL, WE'RE TOUGH. WE'RE NEVER GET END LG!!!!

GREMLINSOFT Milana Rakića 28, Beograd, 011/424-744.

B-6 SOFT C-64 Veliki izbor starih i novih kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, tematskih i mesečnih kompleta. Katalog besplatan. Pohorska 51/21 11070 Novi Beograd tel. 011/602 293

AIWAS SOFT VALJEVO'! C64 & Amiga Najnoviji programi povoljne cene 100% bez virusa, diskete, kasete. Nazovite !! Dragoljub Milašić, Milovana Glišića 76/2, 14000 Valjevo. Tel 014/38 207 ili 28 738

COMMODORE 64/128

Najveći izbor igara i uslužnih programa za kasetu ili disk, sa najnovijim ORIGINALI SPECIJALNA PONUDA 10 ORIGINALA + KASETE = 280 dinara Pomoć početnicima !! Tel. 011/417 371.

ORION SOFTWARE CLUB daje vam mogućnost da na načein na jednom mestu po povoljnim cenama i kvalitetnu rperoku. Nudimo vam

TEMATSKI KOMPLETI sportski western, filmski manifestacije olimpijade, učešće tuće porno crtani danu društveni, sam meta, svemirske avai igara !!!

MESEČNI KOMPLETI Svakog meseca sortiramo 2 3 kompleta sa igrama u kojima nema DEMO i PREVIEW-a, i programi koji se uključuju nakon starta

ORIGINALI R type, Test Drive, Onpix cerull Pirates Def of the crown.

PRETPLATA možete se pretplatiti na mesečne komplete sa popustom od 20%

CENE Komplet 35 din, kaseta = 28 din pojedinačno = 3 din. original = 25 din, katalog sa opisima 1500 igara = 25 din spiskovi igra i mes. kompleta i originala besplatni!

ADRESE Dejan Marić, Rumenački put 27 21000 Novi Sad, tel. 021/311 351. Srđan Tūrvić, Rumenački put 25 21000 Novi Sad, tel. 021/318 740

TRANSCOD

Kod nas najbolji kasetni HIT originali LAST NINJA REMIX (najnovija igra firme System3 na mesecu i godine 90) THE SPY WHO LOVED ME 007 (Domark II izdanja nivoa) STORMLORD 2 (Deliverance) MYTH BACK T FUTURE 2 HARD DRIVIN VENDETTA FLIMBO QUEST DYNASTY WARS LASER SQUAD 2 TIMES OF LORE DINO WARS FLIGHTER BOMBER F-19 STEALTH TURRICAN TUSKER PIRATES IRONLORD SILENT SERVICE C8 THUNDERBOLT BATMAN UNTOUCHABLES Spisak ostalih (800) originala se nalaze u našem MEGA KATALOGU!

Kasetni turbo kompleti (80 igara + turbo/Tcom + spisak + štimač azimuta)
Komplet 113 Last Ninja remix (8p) Spy who loved me (5p) B-boba Julius Cesar (2p) Atomic Robokid (4p) Escape Biglest Thangram (2g) Stargl der 2 SWS (silkworm 4) nastya Curse of RA (4p) Valentine (3p) Skylark Conect 4 Zyx
Komplet 112 Monty Pyton Vyrus Aircop2000 Pathal + editor Transporte Zo-Zoom Halfhele Ironman Tube Kentucky r Super kid Revolution Heateseker (3p) Phantasma (2p) Rebel Hank k. Phonsy Cup football 8 P I Dicky's Diamond Tales Room 3 lok DANGEROUS 2 (4g) Snake for one (4p)
Komplet 111 Django Turtel of terror Laranem Rugbu manager Quadra Hard Drvin Coklolla Intruder Kamikaze Side Wipler 2 Buck Rogers (3p) Tam & Alden (4p) Sue Master Detective Ikar Warriors 3 (4p)
Na TRI naručena kompleta dobijate ČETVRTI kompl et po izboru **BESPLATNO**

Sve igre iz ovog broja su iz našeg tematskog kompleta SPECIJALAC 8

Blok igre na 5 naručenih strana dobijate 2 str **BESPLATNO**. Hitovi ovog meseca SPY WHO LOVED 1D ATOMIC ROBOKID 1D CURSE OF RA 2D IRON MAN 1D LAST NINJA REMIX 2D B-BOBS 1D JACK NIKLAUS (scenary blok) 1D HEAT SEEKER 1D THANGRAM 1D SNOW STRIKE OK 2D ADON 1D ROCK RANGEROUS II 1D WALT D ZOO 3D MONTY PYTHPON 1D BUCK ROGERS 3D IKARI WARRIORS III 1D Naravno sve igre su za nas već stare, mazne te ...

Za **AMIGU 500** garantujemo sve igre iz ovog broja. Cena igre + diskete je 50 dinara + ptt

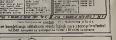
Jedan kompl et ili blok igra ili origina (sa kasetom i disketom) je 60 dinara + ptt Zovite 024/21-182 VOIVOD 21-667 MARKIM 44-083 ALF (za pojedinačne igre) ... piše na **PAPOI STEFAN** Cara Dušana 5, Subotica



ASTRO SOFT Veliki izbor programa za Amigu Cena diskete 14 dinara pri ... manje 6 dinara Kvalitetne snimanja. Katalog besplatan. Prodajem ova Amiga sa dodacima (Pogled ...) Astro Soft Veselina Masleše 118/42 21000 Novi Sad tel. 021/314 996 (Dragan)

AMIGA & ATARI
KON TIKI

Najnoviji programi povoljne cene (Amiga 5 din Atari 10 din) profi usluga katalog besplatan 100% bez virusa za novela i ostale informacije pozovite nas na tel. 011/156-836 Robert i 011/183-494 Tihomir



M&S Soft Novi Beograd
C-64 & AMIGA

Kompletna ponuda programa na Vašim i našim disketama za C-64 i AMIGU.
Tražite besplatan katalog.
Adresa:
M&S Soft, 3.bulevar 130/193, 11070 N.BGD
Telefon: (011) 146-744

ARTUR SOFT
AMIGA

PREPORUČUJEMO Int.Soccer,Supremacy,F 19 Stealth,Avesom Rick Dangerous II,Monty Pythons,Lotus Turbo,Kick Off Extend Gremlins 2,M1 Tank Platoon Spellbound,Nitro,Indianopolis 500 Office Page,Virus Cope,Diskmaster V3 0,ACU 28,Amiga Vision

Artiko Nebojsa, Vojvode Stepe 251
11000 BEOGRAD, 011/237-11-01

RIS
ZA
AMIGU 500
STARI
NOVI
NAJNOVIJI
7 DINARA
PROGRAM
BEZ VEZANJA
NA VEZANI 1 5
DOBRE NEDE UPUTE
302 153
DAN ZA DAN
TELEFON 011/342 858

AMIGA literatura hardver Amiga nagnasvanija literatura (originali) sedi i tapeli Lveri. Povoljno! Goran Bošković, Borisa Kidriča 35/3 34000 Kragujevac, tel. 034/69 488.

amiga

PROGRAMI I UPUTSTVA NAJNIŽE CENE SPISAK BESPLATAN
>> NOVO <<
ORIGINALNI PROGRAMI UPUTSTVA
MILIČEVIĆ DEJAN-27 MART 28/8
11070 BEOGRAD -MALJENSKA 1
TEL 011/352-875 ILI 777-389

TUMOR FOR AMIGA

Nudimo najnovije programe za AMIGU po najnižoj ceni u Jugoslaviji igra + D sketa = 24.00 uslužni + disketa = 26.00 Od drugih ostaloga nudimo sukvul tačni ju (svaki snimak proveravamo 2 puta, a Virusa nemamo 100%) Najbrža usluga (Šaljemo 2 dana nakon narudžbe) Kod nas možete nabaviti i uputstva za rukovanje sa programima!!! Katalog šaljemo besplatno
Kolevski Viktor, 91000 Skopje, N Front 9/13, tel. 091/211 389.

FILIPSOFT vaš stalni, sve najbolje programe po najpovoljnijim cenama. Disketa 3.5 svega 20 dinara, za manje od 3 diskete PTT 10 dinara. Za stalne mušterije predvideli smo i specijalne poklone i popuste. Mi ne držimo sve, već samo najkvalitetnije programe za 512 KB i 1 MB. Imena naših najnovijih hitova nećemo navoditi jer će do izlaska ovog broja biti već zastareli. Sve programe verifikujemo! Katalog igara i utility programa je besplatan. Sve usluge kod Filipsofta su zagarantovane!! Naša adresa je: Goran Filipović, Dalmaa Vukasovića 57/31 11070 Novi Beograd Telefon 011/175 858.

AMG

AMIGA Prodajemo najnovije zanimljive igre, uslužne utility programe. Programi su ispravni i 100% bez virusa. Disketa 3.5 samo 20 dinara. Na deset naručenih disketa jedana ista je besplatna! Pomoć i saveti početnicima. Garancija za svaku snimljenu disketu. Trogodišnje iskustvo sa Amigom garantuje kvalitet. Naručite besplatni katalog sa objašnjenjima. Tel. 021/713-930 & 021/753-404.
A.M.G JE POJAM KVALITETA!!!

BeoAmiga

011 424-533 — 011 644-322

diskete, saveti, literatura
katalog je BESPLATAN
Karadjordjeva 91, 11000 Beograd

ATARI — AMIGA

SAVETI,
POMOĆ,
USLUGE,
PROGRAMI
I
HARDWARE
ZA
VAŠE
RAČUNARE



ATARI ST
TEL 011 / 512-170
Jaković Branko Siniša Stankovića 16/II
11000 Beograd

AMIGA
TEL 011 / 195-510
Smajic E & H Svetozara Papića 1/20
11186 Zemun

OCTOPUS

THE NAME YOU CAN TRUST

Za svega DESET dinara koje pošaljete u pismu, dobićete naš kompletan katalog u kome ćete naći sve što Vas interesuje u vezi programa uputstava saveta i ostalih naših usluga

AMIGA i C-64. Najveći izbor igara sok isprobe 24 časa besplatan katalog. Branko Stanić Bulevar Avnoja 36/8, 11070 Novi Beograd, tel. 011/130-684.

TIGER SOFT Programi za Amigu 500 Panfonijević Predrag, Jovana Bijelića 25/I 9 11000 Beograd tel. 011/470-985

NAJBOLJI programi za Amigu. Pozovite 063/341 566 ili 063/343-007

AMIGA

Najnovije igre i uslužni programi. Snižena disketa 20 din. Snimanje na vašoj disketi 7 din. Pozovite 18 din/kom, knjiga 140 din. Troškovi poštarine 20 din. Katalog je besplatan. Javiti Dejan tel. 064/22 102

ATARI ST Veliki izbor najnovijih programa. Povoljne cene. Besplatan katalog. Tel 043/710-003 i 043/714-586.

ATARI ST

AGENCIJA SA NAJVEĆIM IZBOROM SOFTVERA I HARDVERA UYU NOVI KATALOG SA ILUSTROVANIM PREGLEDOM NAJAKTUELNIJEG SOFTWARE-A NA SVETSKOJ SCENI

PREVEDENO UPUTSTVO ZA CALAMUS SCRIPT I TEMPUS WRITER ST



PRODAJA KOMPLETNIH ATARI ST KONFIGURACIJA:
STFM, STE, MEGA 1, MEGA 2, HARD MEGAFILE 30/60MB, MOUSEPAD, FILTERI ZA MONITORE!
dipl.ing. DUŠAN BUCAĆOVIĆ 11000 BEOGRAD, PETRA SVOJICA 4
BUDITE ZA KORAK ISPRED OSTALIH SA MP-SOFTOM

ATARI ST

NAJNOVIJE I NAJBOLJE IGRE
USLUŽNI PROGRAMI
NAJNIŽE CENE
POPUSTI I DO 20%
GARANCIJA KVALITETA

Jagodić Nikola
J. Bjelića 35
11000 Beograd
☎ 011/456-805

Gledić Miloš
Oml. Brigada 47
11070 N Beograd
☎ 011/158-156

ПОЛИТИКА BBS

329-148
od 15 do 10 sati

veza sa vama...



AMIGOSI

Razmenjujem ili prodajem isključivo ORIGINALE PROGRAMA ZA AMIGU (sa uputstvima).
RUDI 061/482 266

Dugasoft Spektrum 48/128k

Najnoviji programi u kompletima pojedinačno na JDC DONT BAUF
Besplatan katalog novih programa i inostranih 100 kom i za 128k!
Kom 217 Vendetta, Manchester United, Kameleon, Barzak the Bi
Kom 218 Cycles, Power magic, Count dracula, Olm p, Jenssa Chay Lee
Kom 219 Tetris 2, Italy '90, Silver gun, Ch golf, Asmarian, Rejo vo
Kom 220 P-47, Tama mi, Escape from rob monsters, Zaly warn Em San
Kom 221 Double drag 2, Dinasty war, W C boxing, menager Sanin kosa
Kom 222 Pnd ema -world cup edition, Gunslinger, Saver, Nango Jenk
Kom 223 World soccer, Kenny Dag, soccer match, Hamerfist, Colisseum
Kom 224 Corlin circus 48k, Mundial '90 1 2, Ballspell, Goldela diary
Kom 225 Back to future 2, Jal 3d, Jennin, Hong Kong, Kinsy, Mythos
Kom 226 New York warriors, Garfield-western, Iell, Bir Wood 1/4
Kom (128k) K-43 Mundial '90, Bir Wood, Back to future 2, Solaros
Kom (128k) K-44 Shadow warrior, New York warrior, Mylos, Solaros 2
Tematski kompleti-Arkadne og 3 Flipperi 1 billijari, Ninja Sport 7, Strategije 4, 8 Akcija 9, Platforme 4, Auto voznje 4, Junaci filma 6
Poslanite nam kluba Imajte i vi pogodnosti (Trazite okvenienja koko posleti i kili cien) Doba dobili mesecna besplatne billjana
ŽELITE DA NABAVLJATE IGRE IZ KRUGA IZVORA SAMO IZVOLITE TU SAM
NEDELJKA ILIĆ, 21000 NOVI SAD, STERIJINA 17, TEL 021/ 332 237

Pirat №1 SPECTRUMOVCI Pirat №1

Svi programi za vaš SPECTRUM na jednom mestu!!! Cena kompleta je 28 dinara + kaseta (10 dinara) + PTT (pojedinačno program je 5,6 dinara). Kvalitet je zagarantovan, čak i popust je 24 časa!!!
Komplet 163-166 unutra najnovija kompleti i PROVERITE!!!
Komplet 162: HAMERFIST, WORLD SOCCER, KENNY D SOCCER MATCH
Komplet 161: GUNSLINGER, F MENAGER W C EDITION
Komplet 160: DINASTY WARS, W C BOXING, EMILIO SANCHEZ GRAND SLAM
Komplet 159: TETRIS 2, P 47, SILVER GUN, SOLARIS, STRIP JACK POT
Komplet 158: ITALY 1990, MIDNIGHT RESISTENCE, DESTINY MISSION ...
Komplet 157: CYCLES, POWER MAGICK, CHAY LEE, SLAPFIST
Komplet 156: MANCHESTER UNITED, VENDETA, KLAX, MAZEMANIA.
Komplet 155: MAGIC JONSON BASKET, DEF OF EARTH, BARBARIAN 2
Sortirani kompleti: AUTO MOTO TRKE, BORILAČKE VEŠTINE, RATNE IGRE 1,2, SPORTSKE SIMULACIJE 1,2, SIMULACIJE LETENJA 1,2, ŠAHOVI I DRUŠTVENE IGRE. Kompleti USLUŽNI 1,2,3,4,5,6,7 sa više od 200 uslužnih programa!
PREDRAG DENADIĆ, D. Karađorđeva 35 14220 Lazarevac tel. 011/8121-208.

Pirat №1 011-8121-208 Pirat №1

CRAZY CRACKER SOFT PC & C64 Najnovije igre i programi, besplatni katalozi! Tel. 030/34 110 i 030/34 443

AMSTRADOVCI! Kompleti programa K35 Myth, Stunt Car Racer, Indiana Jones 3, Beverly Hills Cop. K34 AMC II, F18 Falcon, Rally Cross Simulator, Boxing Manager, Hagar. K33 Chase HQ, Freddy Hardest 2, Batman The Movie, Rainbow Islands, AMC. Lukić Aleksandar, Zmajevačka 38/21 ulaz 30 Beograd Tel 011/504 383.

POVOLJNO !!!

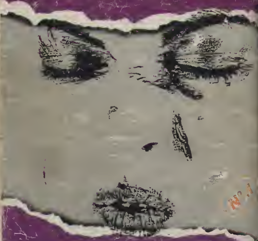
Commodore 128 sa kasetofonom, disk drajv 1571, Amstrad CPC464 sa zelenim monitorom, video rekorder Sharp sa daljinskim upravljačem
Tel 011/172-234, 610 684



JUDGE DREDD
I AM THE LAW
GAMES

Beosoft

commodore 64/128



No 1

Beosoft, Rade Vranješević 3
11050 Beograd 83 ☏ 011/421-355